СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №3(11), АПРЕЛЬ 1997

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64 M2

+2 постера

СТРАНА ИГР

MDK

http://www.gameland.ru

ОБЗОР 42 ИГР

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 6 ИГР

СЕКРЕТЫ К 45 ИГРАМ

Dark Reign, Redneck Rampage, Need for Speed 2, Comanche 3, Titanic, Obsidian, Flying Corps, Rebellion, Falcon 4, Warlords 3, Mass Destruction, Apocalypse, Spider, Turok, Mario Kart 64, Toshinden 3, Dragon Force, Overblood, Tigershark, Wild Arms ...

... и другие



Real-time стратегия от Activision



Лучший вертолетный симулятор 1997года



Железный Кулак 2





НОВОСТИ

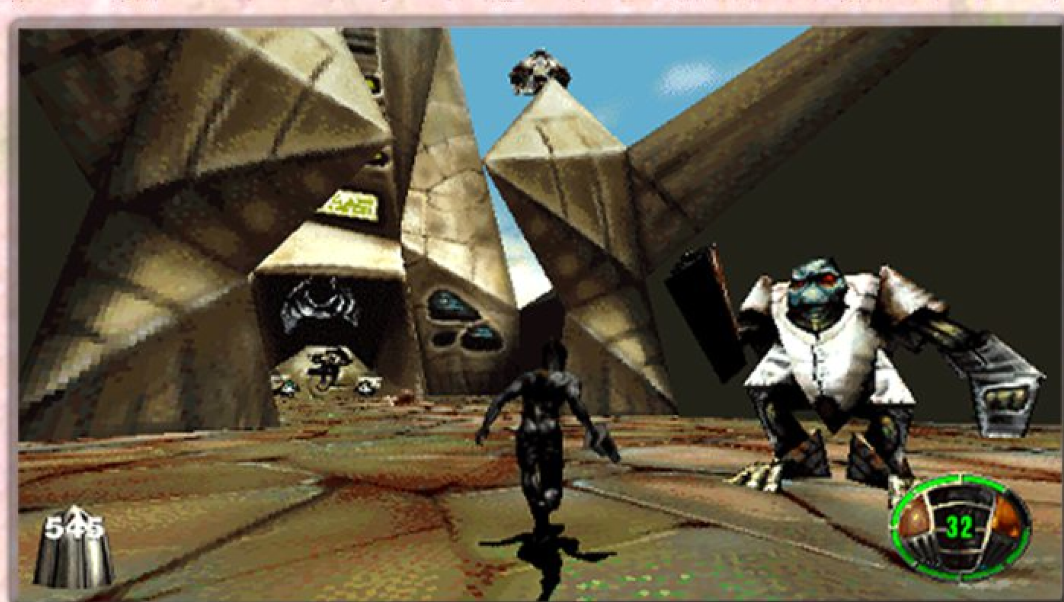
ИНТЕРВЬЮ



ЭТО БУДЕТ ХИТ

АКСЕССУАРЫ

PC

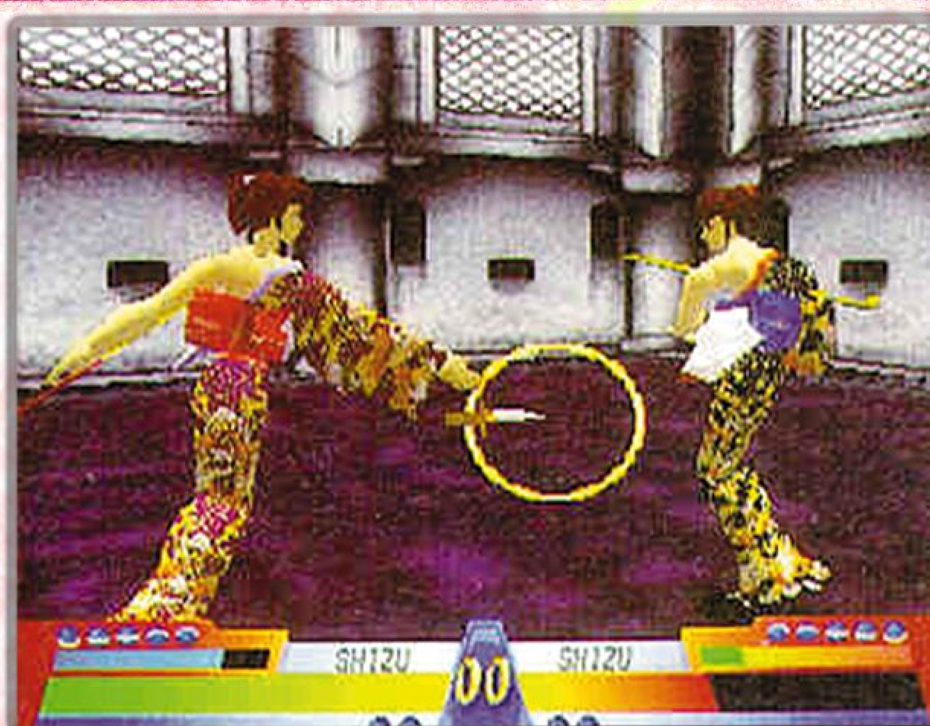








ВИДЕОИГРЫ





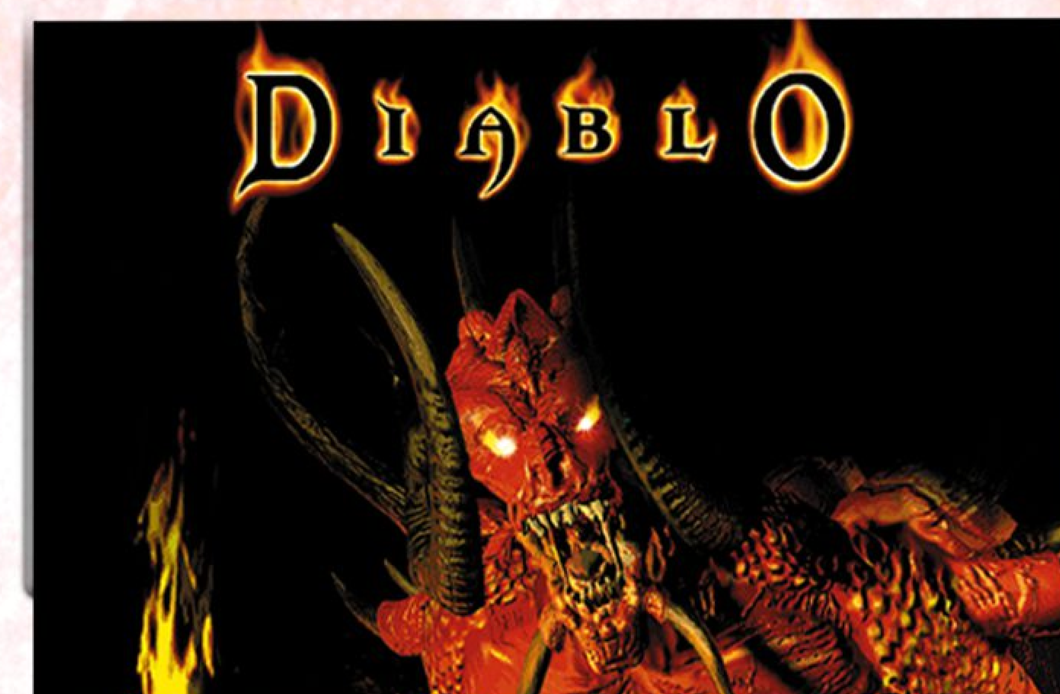






ТАКТИКА





СПИСОК ИГР

PC

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

NINTENDO 64

M2

ОТ РЕДАКТОРА

Привет, дорогие гейм-фэны!

Вы не забыли о нас, а мы стараемся для вас – много полезного и интересного найдете в этом номере, включая двойной постер.

Мы получили очень много претензий от подписчиков, просим у них извинений. Не будем объяснять причины. это не наша вина, обещаем лишь то, что путь журнала до каждого подписавшегося будем прослеживать с максимальным вниманием и заботой. А для подстраховки, восстанавливаем редакционную подписку.

За полтора года мы неплохо узнали наших читателей, а вы, в свою очередь, имеете полное представление о нас. Поэтому с этого номера переходим с официального «Вы» на менее официальное, но по-прежнему уважительное «вы» с маленькой буквы.

Хотим сообщить, что отказываемся от идеи лучшей игры года – в самом деле, не ставить же на первое место Quake или Duke, если для армии почитателей стратегии жанр 3-D стрелялок – пустой звук.

Хит-парад остается таким же, основанным на ваших письмах и продажах московских фирм.

Напоминаем, что все так же нуждаемся и опираемся на ваши письма, которые ждем, читаем и учитываем.

Желаем получить удовольствие от этого номера.

Редактор
О. Донская.

Список демо-версий на Web-Server'е Страны Игр
www.gameland.ru

- Diablo + утилиты
- Fly Lunch (GAG мини игра)
- Great Battles of Alexander
- Heroes of Might & Magic 2 + новые уровни
- M.A.X.
- MDK
- Obsidian
- Redneck Rampage
- Test Drive off-Road

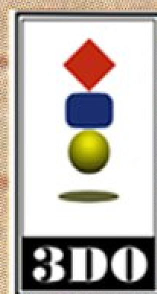
НОВОСТИ

NEWS НОВОСТИ news НОВОСТИ NEWS news НОВОСТИ









Победители 1996

Последнее исследование, проведенное независимыми агентствами, выявило 25 крупнейших западных издательств по итогам 1996 года. Ниже приведен этот список, с указанием в скобках процентов доли изданных игр каждого для приставок и компьютера.

1. **Nintendo (100/0)**
2. **Electronic Arts (62/38)**
3. **Sega (98/2)**
4. **Acclaim (95/5)**
5. **CUC International (2/98)**
6. **GT Interactive (0/100)**
7. **Sony (87/13)**
8. **Midway (100/0)**
9. **Interplay (20/80)**
10. **Virgin Interactive (29/71)**
11. **ID Software (0/100)**
12. **Microsoft (0/100)**
13. **Mindscape (25/75)**
14. **Spectrum Holobyte (9/91)**
15. **LucasArts (6/94)**
16. **Activision (19/81)**
17. **Namco (100/0)**
18. **Maxis (5/95)**
19. **Capcom (95/5)**
20. **THQ (100/0)**
21. **Hasbro (28/72)**
22. **Broderbund (0/1000**
23. **Konami (100/0)**
24. **Disney (50/50)**
25. **Access (0/100)**

Кроме этого, был составлен примерный хит-парад за прошлый год по продажам компьютерных игр на территории Северной Америки. Вот так выглядит первая десятка:

1. **Myst**
2. **Warcraft 2**
3. **MS Flight Simulator**
4. **Duke Nukem 3D**
5. **Civilization 2**
6. **Barbie Fashion Designer.**
7. **C&C Red Alert**
8. **MS Return of the Arcade**
9. **C&C**
10. **Madden NFL'97**

Chris Roberts покинул Origin



Chris Roberts, автор легендарной серии игр **Wing Commander,** чья предыдущая деятельность поставила **Origin** в ряд ведущих разработчиков, покинул компанию. Организовав свою собственную студию **Digital Anvil,** он моментально подписал долгосрочный контракт с **Microsoft,** чьи амбиции все больше и больше распространяются на рынок игр. К бывшему ведущему продюсеру **Electronic Arts** также присоединились и другие сотрудники **Origin,** ранее работавшие над такими хитами, как **Privateer, Crusader: No Remorse** и **PGA Tour Golf.**

Первые игры от **Digital Anvil** появятся в продаже в 1998 году.

Spelling Entertainment продает Virgin



Гигант индустрии развлечений, корпорация **Spelling Entertainment** объявила о планируемой продаже принадлежащих ей 90% акций **Virgin Interactive Entertainment.** Причиной этого шага стали большие убытки, понесенные издательством в последние годы. Несмотря на успех **Red Alert** и **C&C, Virgin** так и не смогла улучшить свое пошатнувшееся в последнее время финансовое положение. Избавление от акций **VIE,** по сообщениям корпорации **Spelling Entertainment,** принесет с собой убытки в размере более 200 млн. долларов.

После проведения этой сделки **VIE** практически прекратит разработку игр для домашних игровых систем и перейдет на издательство игр для персонального компьютера.

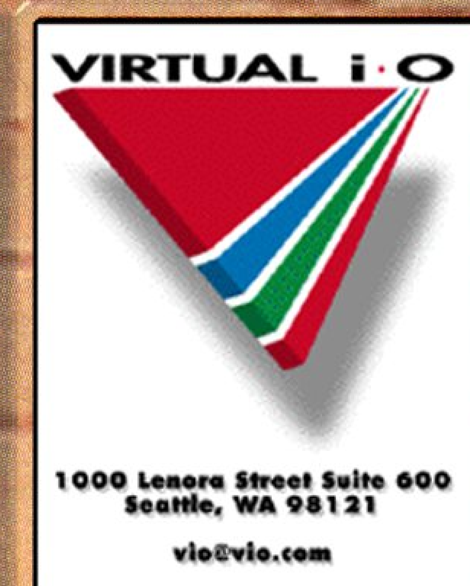
GT Interactive приступает к разработке игр



Компания, которая сделала себе имя на продаже и раскрутке чужих игр, сообщила о начале разработки собственных проектов. Для этих целей была организована студия **Cavedog,** расположенная в Сиэтле. Первые игры от этих разработчиков появятся в продаже в конце 1997 года.

Отдельно стоит отметить, что в ближайшее время ожидается начало судебного разбирательства между командой **Scavenger** и **GT Interactive** по поводу невыполнения разработчиками договора о производстве широко разрекламированной трехмерной бродилки в стиле **Quake, Into The Shadows** в заявленные сроки. Слухи о том, что компания **Scavenger,** которая еще в прошлом году оценивалась в 50 миллионов долларов, встретилась с серьезными финансовыми трудностями, уже циркулировали давно. Однако представители последней никак не прокомментировали эту ситуацию и просто отключили все телефоны в своем офисе.

Компания Virtual IO обанкротилась



В тот момент, когда компания-новатор систем виртуальной реальности

для домашнего и промышленного использования уже была готова выпустить в продажу очередной, но теперь уже доступный по цене шлем виртуальной реальности, ей пришлось объявить о своем банкротстве.

Причиной этому послужили плохие продажи их продукции, а также высокая стоимость скопившегося у нее оборудования. Что произойдет дальше с **Virtual IO,** пока не знает никто, но ее президент обещал в ближайшее время прояснить ситуацию.

Китайское правительство запрещает игры

По сообщениям информационных агентств китайское правительство выразило желание ограничить поток иностранных игр, поступающих в продажу в этой стране. Вместо этого, оно собирается финансировать разработку своих собственных видео и компьютерных игр, которые способствовали росту патриотизма в рядах молодежи. На данный момент 98 процентов игрового рынка Китая занята продукцией западных и японских компаний, но это соотношение должно будет в скором времени поменяться.

Ведущие дизайнеры покидают Bullfrog

Mike Diskett и **Guy Simmons,** ранее работавшие над такими известными играми, как **Theme Park** и **Magic Carpet,** покинули **Bullfrog** и организовали свою компанию **Mucky Foot Production.** Их первым проектом станет некая игра **Dark City,** жанр и дата выхода которой пока неизвестны. Это событие не имеет никакого отношения к планам основателя **Bullfrog** также покинуть свою фирму.

Jay Wilbur перешел в Epic

Jay Wilbur, который ранее был одним из главных деятелей в **Id,** несколько месяцев назад покинул свою родную компанию, чтобы посвятить больше времени своей семье. Но долго эта идиллия не могла продолжаться, и **Wilbur** снова приступил к работе. Но теперь объектом его деятельности стала игра **Unreal** от **Epic Megagames,** для которой он терперь разрабатывает маркетинговую политику.

Microsoft анонсирует Direct X 5

На очередной встрече с представителями разработчиков игр **Microsoft** продемонстрировал предварительный вариант своей новой технологии **Direct X 5.** Среди новых **API,** которые попадут в эту версию стоит отметить следующие четыре:

1. DrawPrimitive: Разработан по просьбе самих разработчиков игр для облегчения работы с полигонной графикой.

2. DirectSound 3D HAL: Дает возможность улучшать 3D-звук на аппаратном уровне.

3. DirectInput API Force Feedback: Разработан для многочисленных джойстиков с отдачей, которые в ближайшее время поступят в продажу.

4. Talisman Rendering Feature Support: Приложения, разработанные под **Direct X 5** будут автоматически проверять возможность каждой отдельной машины производить сложные графические спецэффекты.

Electronic Arts открывает новую студию

Ведущее независимое издательство собирается открыть новую студию, главой которой станет бывший основатель отделения **Microsoft** по разработке игр. Последний был особенно рад этому событию, так как в отличие от **Microsoft** для **Electronic Arts** игры являются основным бизнесом.

Новый хозяин Pax Imperia 2

Ветеран игровой индустрии, ранее работавшая только с игровыми приставками, компания **THQ** планирует вторгнуться и на рынок игр для **PC.** Их первым проектом станет долгожданная **Pax Imperia 2,** права на которую были куплены ею ранее у **Blizzard.** Для тех, кого интересует этот проект, издатель организовал специальную страницу в Интернете, где вы сможете сами познакомиться поближе с игрой и даже дать свои собственные рекомендации разработчикам.

Apogee против Activision

В последнее время издательство



Activision как никогда раскрутила свою пропагандистскую машину, причем до такой степени, что вызвала своими неосторожными высказываниями праведный гнев со стороны конкурентов. Не прошло и дня после того, как они распространили информацию о подписании договора с разработчиками из **Hypnotic Interactive,** якобы состоящей из бывшей команды работавшей над **Duke Nukem 3D,** как **Apogee** поспешило публично обвинить их во лжи. По их заявлению, основная команда, ответственная за Дюка, до сих пор не покидала компанию, и активно работает над следующим проектом. Те же люди, которые перешли в **Hypnotic,** никогда не были на главных ролях в **Apogee** и отвечали только за чисто технические проблемы.

Тем временем **Activision** объявил о том. что он получил права на издание и распространение долгожданного **Hexen 2.** Разработкой проекта занимается **Raven Software** под патронажем Id. Игра должна будет поступить в продажу на четырех форматах: **PC, Mac, PlayStation** и **Saturn.**

Psygnosis собирается поселиться в Америке

Английское издательствою Psygnosis, часть империи **Sony,** собирается расширить свое присутствие в Северной Америке. Их удачная практика покупки мелких перспективных



разработчиков для осуществления множества проектов скоро будет перенесена и на западное полушарие. В ближайшее время ожидается публичное оглашение планов компании, а пока **Psygnosis** сделал еще один шаг к своей независимости, отвоевав у Sony право самим заниматься распространением собственной продукции.

Nintendo снова борется с пиратством

Американское отделение **Nintendo** подало прошение правительству США в надежде на поддержку в борьбе с пиратами. В списке стран, против которых **Nintendo** просит применить экономические санкции, числятся пять государств: Китай, Гон-Конг, Тайвань, Парагвай и Венесуэла. По подсчетам японской компании, только в 1996 году она потеряла более 800 миллионов долларов по вине пиратов.

Тем временем **Microsoft** заставил нескольких производителей компьютеров из Сингапура поместить огромные объявления, содержащие извинения за причиненный американскому гиганту вред. А всему виной послужил тот факт, что они поставляли пиратский софт вместе со своими компьютерами.

Новости от Capcom



Японское издательство видео и компьютерных игр, а также один из ведущих производителей игровых автоматов поменял руководство своего американского отделения. Новым президентом стал **Bill Gardner**, а новым управляющим **Takeshi Harada.** Самое примечательным в этом событии является тот факт, что до последнего момента они оба работали на Panasonic, где первый был президентом отделения по распространению и издательству игр. Зачем известной и уважаемой компании нанимать бывшего руководителя издательства, чей самый большой хит за всю историю был Capcom'овский же **Super Street Fighter 2 X** для **3DO**, пока не ясно. Стоит отметить, что **Capcom** является одной из немногих компаний, которые в сотрудничестве с **Panasonic** сегодня готовят игры для их 64-битной приставки под кодовым названием **M2.**

Другие же новости касаются долгожданного выпуска **Resident Evil 2** для 32-битных приставок. На сегодняшний день работа над этой игрой снова началась практически с нуля, и ожидать ее появления в продаже ранее 1998 года не приходится. А пока **Capcom** готовится к выпуску первой игры из этой серии на **Sega Saturn,** которая будет несколько отличаться от версии на **PlayStation.** По разным данным в игру будут добавлены новые монстры и комнаты. Конкретные данные по этому поводу будут доступны только в апреле на грядущей в Японии выставке игрушек.

Судьба Duke Nukem и Quake решена

Стоило только посетовать на то, что владельцы современных игровых приставок могут остаться без **Duke Nukem** и **Quake,** как поступила обнадеживающая информация. Права на распространение **Quake** для **Nintendo 64** получило издательство **Midway,** а права на рараспространение обоих игр на **Sega Saturn** получила сама **Sega.** В последнем случае они станут первыми в современной истории видеоигр продуктами, в которые можно будет играть по модему с помощью **NetLink'a.** Версии для **PlayStation** также запланированы. Правда пока не решен вопрос с их распространением. **Duke Nukem 3D** поступит в продажу в начале лета, а **Quake** ближе к осени 1997 года.



Глобальное снижение цен на игровые системы

Первое сообщение о значительном снижении цен на современные игровые системы поступило из Японии, где **Nintendo** снизила на треть стоимость своей 64-битной системы. Сразу после этого **Sony** сделала примерно тоже самое на американском и европейских рынках, где цена на их аппарат упала на 25-30%. **Sega** была явно не готова к этим изменениям. Сегодня перед этим производителем стоит проблема, что ее аппарат и так продается достаточно дешево, если принять во внимание наличие в комплекте с американским Сатурном трех высококлассных игр **(Virtua Fighter 2, Virtua Cop** и **Daytona USA).** Но можно с уверенностью сказать, что их приставка, а также американская и европейская версия **Nintendo 64** этой весной также немного упадут в цене. Эти изменения в скором времени коснутся и российского рынка, делая современные приставки более доступными для рядового покупателя.

Новости от Square



Одно из самых известных японских издательств, деятельность которого не раз освещалась на страницах нашего журнала, попало в черный список компаний, дающих неверные цифры своих продаж для искусственного поднятия популярности последних. Их широко разрекламированная игра для **Sony PlayStation, Final Fantasy 7,** к большому сожалению, пока больше наделала шума в прессе, чем на прилавках магазинов. Независимые источники опровергли заявленную компанией информацию о рекордных продажах игры. По их подсчетам прогнозы и ожидания **Square** пока оправдались только на 25%, что совсем не плохо, но недостаточно для покрытия гигантского бюджета в 45 миллионов долларов. Представители компании отрицают эту информацию, однако полученные ими в этом финансовом году убытки говорят сами за себя.

С другой стороны, уже сегодня началась работа над двумя продолжениями этой игры. Первое должно появиться в продаже уже в начале 1998 года, а вот **Final Fantasy 9** увидит свет лишь в 2000 году. Под этот мегапроект планируется выделить более 100 миллионов долларов, но платформа, на которой она появится, пока остается неизвестной.



РУССКАЯ ВОЛНА

Стратегические планы AURIC VISION



Компания **Auric Vision** официально объявила о намерении начать продвижение своей продукции на российский рынок. В планы компании включено участие в **Comtek'97** и **Аниграф'97.** На этих выставках в первую очередь будут демонстрироваться последние разработки российских компаний Maddox Games (игры **Madspace** и **Z.A.R.**) и **ZES'T Corp,** (игра **GAG**). Так как в этих фирмах изначально в интерфейсе, звуковом сопровождении и технических описаниях планировалось использование русского языка, то руководством компании принято решение начинать работу в России именно с них. Также **Auric Vision** планирует показать некоторые другие продукты, которые находятся в стадии разработки или в процессе адаптации на русский язык – около 10 игр.

НОВОСТИ ОТ АО «ДОКА»



ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

АО **«ДОКА»** и фирма **«Наши Игры»** объявили, что достигнуто соглашение о разработке и выпуске набора дополнительных миссий к стратегической игре **«Противостояние»,** которая, начиная с декабря, прочно удерживает лидерство по продажам на российском рынке. «Мы приняли решение об издании дополнительных миссий, основываясь на многочисленных пожеланиях, полученных нами от покупателей игры, – прокомментировал соглашение директор Отделения программных разработок АО **«ДОКА»** Анатолий Шевчук. – В новых миссиях будут учтены многие замечания пользователей. В частности, будет добав-

лен автоматический скроллинг экрана, возможность возвращаться к любой из уже сыгранных миссий, увеличено количество боевых единиц, добавлены новые игровые функции. Мы также предполагаем снабдить игру новым подробным руководством пользователя, содержащим описания всех миссий и боевых единиц, а также тактических приемов.» Руководитель фирмы «Наши Игры» Виктор Винокуров со своей стороны поблагодарил всех пользователей, приславших свои комментарии к **«Противостоянию»:** «Мы получили несколько сотен регистрационных карточек и писем с предложениями, за которые мы очень благодарны, и которые разработчики постарались учесть в дополнительных миссиях. Со своей стороны, мы приготовили сюрпризы, которые, как мы надеемся, окажутся приятными для покупателей. Во-первых, новые миссии, которых будет не менее 20, будут более разнообразными и «долгоиграющими», а во-вторых, на этот раз бои будут вестись на заснеженных просторах, что создает совершенно новое визуальное восприятие игры.»

Выпуск дополнительных миссий намечен на конец апреля текущего года.

НОВЫЕ ПРОДУКТЫ КОМПАНИИ "ДОКА"

LinguaMatch Professional

С 15 февраля начались продажи в России новейшей программы из семейства **LinguaMatch – LinguaMatch Professional.** Программа предназначена для тех, кто изучает иностранные языки с преподавателем или самостоятельно. Основной особенностью программы наряду с ее многоязычностью (восемь языков и диалектов на одном диске) является ее ориентация на развитие навыков распознавания иностранной речи на слух. Это достигается за счет сочетания большого объема тщательно подобранной повседневной и бытовой лексики со специальными упражнениями. Кроме того, в программе имеется возможность выбора по желанию пользователя мужского либо женского дикторского голоса в качестве эталона для отработки произношения. Как и предыдущие версии, **LinguaMatch Professional** разработана АО **«ДОКА»** в сотрудничестве с английской лингвистической фирмой **Lexicon Software.** В новой разработке учтены пожелания педагогов, методистов и психологов, работавших с предыдущими версиями программы, а также опыт их использования в учебных заведениях России, Великобритании и Германии.

Объявленная розничная цена **LinguaMatch Professional** в России – 60 долларов США. Для учебных заведений предусмотренна специальная программа скидок и льгот при приобретении продукта.

DOKA Pinball

С 10 февраля начались продажи анонсированной ранее игры под названием **DOKA Pinball.** Игра еще до своего выхода успела получить положительные оценки в прессе и благожелательные отзывы специалистов, благодаря оригинальной красочной графике и замечательной авторской музыке. «Мы хотели сделать просто легкую игру для отдыха и развлечения, но достаточно азартную и увлекательную, – отмечает Директор отделения программных разработок АО **«ДОКА»** Анатолий Шевчук. – Интерес к новинке уже проявили ведущие российские дистрибьюторы, такие как **«1С», «CompuLink», «CPS», «Коминфо».** Надеемся, что **DOKA Pinball** понравится и покупателям."

Объявленная розничная цена **DOKA Pinball** – 22 доллара США.

Новости от компании «НИКИТА»



1) Жизнь замечательных медведей, или Ученье – свет.

1995 год, весна... Игра **«День Рождения».** Детвора водит симпатичного медвежонка по лесу, переправляясь на воздушных шариках через речку, приглашая ослика, поросенка, сову и кролика на самый вкусный праздник, собирая фрукты с волшебного дерева и незаметно запоминая английские слова.

Первое место на международном фестивале **«Аниграф»,** благодарные письма и звонки от родителей.

1997 год, весна... **«День Рождения – 2».** В домике медвежонка выполнен евроремонт с использованием новейших лакокрасочных материалов, за кронами елок показались заснеженные вершины гор, куда ни пойдешь, слышны новые песни о старом. Медвежонок подрос и стало понятно, что для того, чтобы выбиться в настоящие медведи, надо



всерьез занялся собственным образованием. Было принято решение построить в дупле старого дуба лесную школу. Идя навстречу пожеланиям родителей, авторы решили обучить мишку не только английским, но и русским словам (по 800 слов в каждой версии игры). Эх, и приятный праздник - день рождения, да только кроме забот по дому хорошо бы еще и экзамены сдать. А то ведь как всегда на последний день оставил, все казалось успеется, вот и пришлось расхлебывать. К тому же гном-учитель, работающий по совместительству продавцом, сказал, что от количества сданных экзаменов зависит и количество подарков. А какой же медвежонок добровольно откажется от нескольких подарков на день рождения? По сценарию мишке предстоит встать с утра пораньше (будильник зазвонит без пяти минут шесть) и начать хлопотать. В общем, бегом в школу, вот темы на доске висят



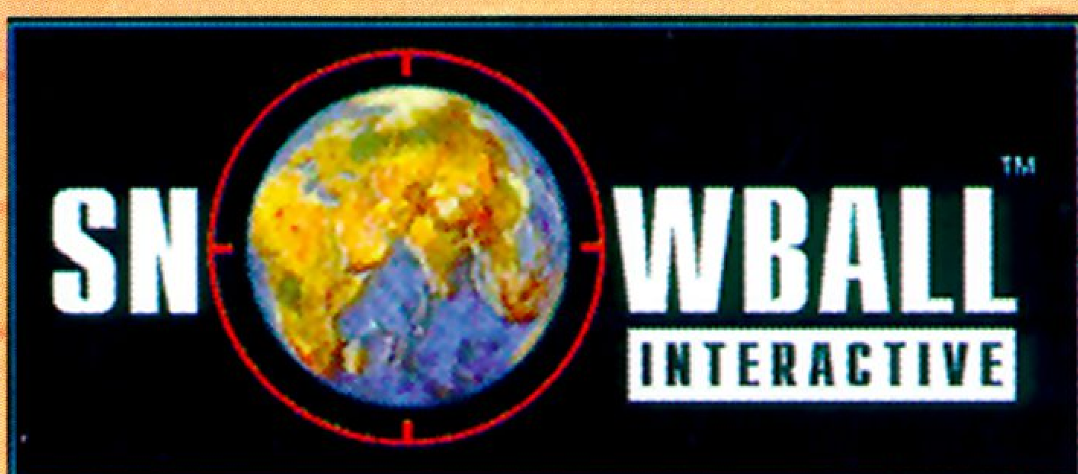
(животные, цирк, фрукты, спорт - целых 39 тем) в каждой – очень много слов с картинками. Подучили, повторили, положили, как дедушка Михал Михалыч наказывал, пятак под пятку и – на экзамен: на доске появляется картинка и три варианта подписей к ней, один из которых, естественно, правильный, а остальные, увы, нет... В общем, если мишка чего подзабудет, одна надежда на вас, уважаемый читатель, и на вашего ребенка.

2000 год, весна... **«День Рождения - 3».** В дупле уже совсем старого дуба открывается филиал Гарвардского университета. Подающий надежды медведь записывается на факультет иностранных языков.

2) Копать от меня до следующего дуба, или Кроты подземным тоннелем переправляются через Ла-Манш.

В январском номере **PC Gamer** (Великобритания) опубликован небольшой обзор игры **«Twigger».** Почему-то в предварительной оценке редакторов кроты были названы «парашютирующими ежиками». Однако после законного авторского вопроса: «Покажите нам эту парикмахерскую, в которых обрили этих ежиков под кротов?» – истина восторжествовала. «Замечательная вещь, которую можно сказать о Твиггере, это то, что Твиггер - замечательная вещь.» **Steve Faragher, PC Gamer** (Великобритания) №39 (янв.1997).

Snowball Interactive To Become A Full-Scale Development Studio



В течение последнего месяца **Snowball Interactive** активно занимался сразу тремя проектами – продолжением **«Пайка»,** боевыми гонками под названием **«Город Молний»** и совместным проектом с **«1С»** — стратегией в реальном времени с рабочим названием **«Князь».** Такая нагрузка потребовала существенных изменений в структуре самой компании, параллельные разработки открыли новые перспективы ее развития и теперь Snowball будет развиваться исключительно как development studio, а не просто как отдельная команда. «Создание нескольких продуктов одновременно позволяет более эффективно распределять наши главные ресурсы – людей», – поясняет продюсер студии Сергей Климов. «От акцента на продуктах мы переходим к акценту на индивидуальном развитии каждого члена студии. Ведь определяющим фактором качества продукта является талант людей, его создавших, а также эффективная организация их работы.

Основная ценность нашей студии состоит не в количестве выпущенных продуктов или сумме мегагерц процессоров, принадлежащих нашей компании, а в таланте и способностях людей, работающих с нами – людей, способных мыслить нетривиально и постоянно находить нестандартные решения.

Как раз сейчас мы расширяем нашу студию, и первое, на что мы обращаем внимание кандидатов в наши ряды, – готовность постоянно развиваться, не останавливаясь на достигнутом, – говорит арт-директор студии Алекс Здоров. «Для нас, безусловно, важно то, что умеет человек в данный момент, однако не менее важно и то, кем он станет через год, два, три. Другими словами, мы ищем перспективу.»

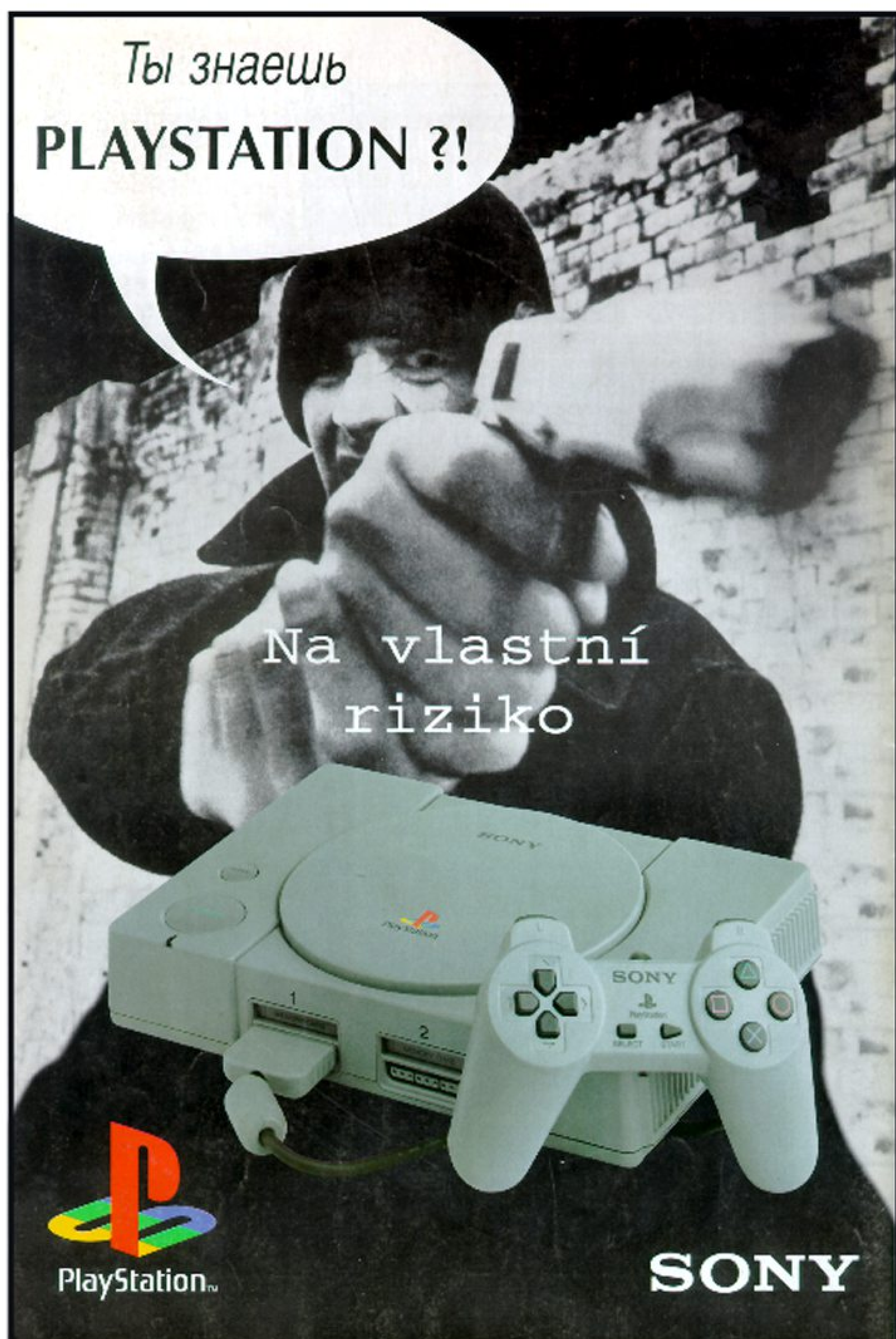
В своем поиске молодых российских талантов **Snowball** стремится построить новый тип российской компании-разработчика – студию, способную перевести конкуренцию с западными производителями из категории цен в категорию качества продуктов. Студию, способную привлечь западные инвестиции эффективной организацией разработки и высоким профессиональным уровнем сотрудников. Настало время создавать свои **id Software** и выращивать собственных «звезд» игровой сцены **a la John Romero!**



Сергей ЛЯНГЕ

В гостях у LEVEL

Про этот чешский журнал в нашей редакции знали. Даже с грехом пополам прочитали несколько номеров. Работа чехов показалась интересной. Мы заочно познакомились по **E-mail**, договорились о взаимных визитах. Первым оказался в Праге **Сергей ЛЯНГЕ**, который и делится с читателями своими впечатлениями.



Офис редакции находится в самом «крутом» и красивом месте Праги — на Вацлавской площади, что и неудивительно — **LEVEL** принадлежит немецкой издательской корпорации **VOGEL PUBLISHING**, которая издает в Чехии небезызвестный журнал **CHIP**, а также журналы по компьютерам, промышленности и автомобилям.

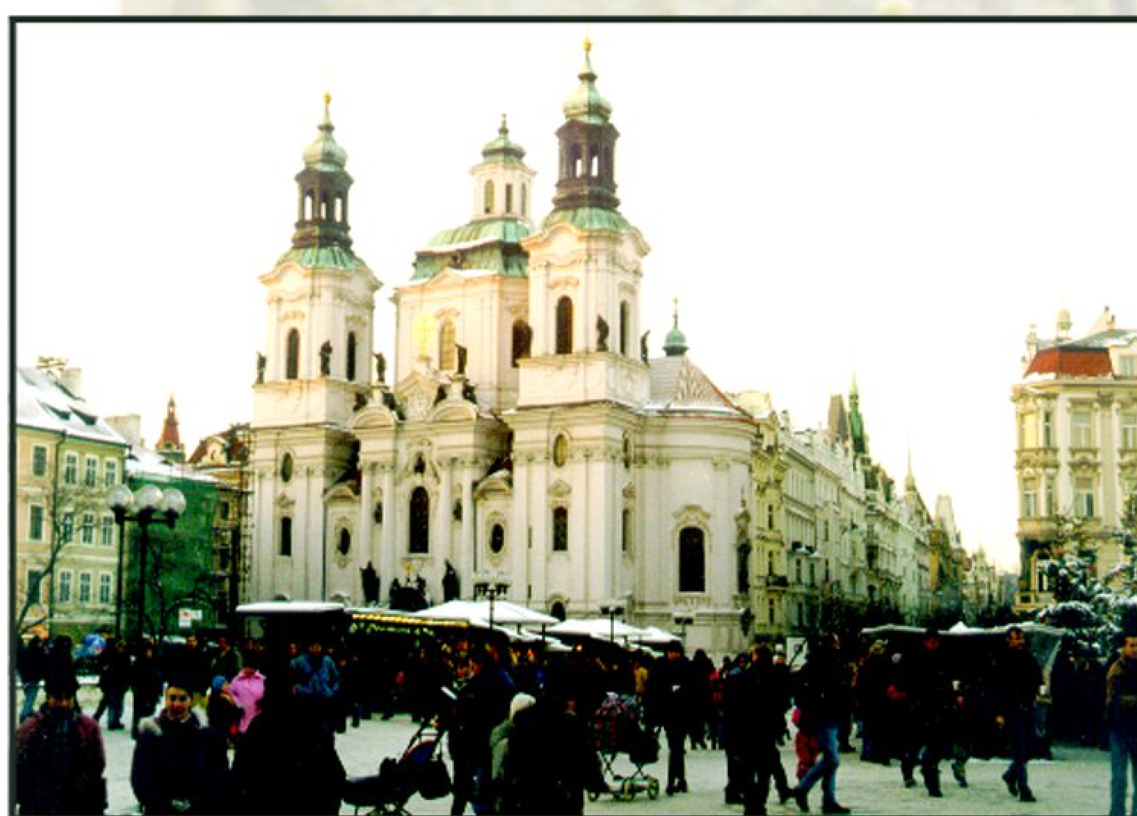
Редакция **LEVEL** — это пять молодых людей, им по **18-20** лет. Они только готовят материал, а верстает его общий отдел всего издательства.

Мы беседовали с редакторами **Яном ГЕРОДИ** и **Томасом СМОЛИКОМ**.

По их словам, тираж ежемесячного издания **LEVEL** — **26 000** экземпляров, с компакт-диском продается **10 000** номеров. На рынке присутствует конкурент — журнал **Score**, который издается тиражом **35 000**. Эти цифры заставили нас задуматься, население-то в Чехии — десять миллионов, а суммарный тираж игровых изданий — такой же, как у нас. При этом зарплата в Чехии — **100-300** долларов, что гораздо меньше, чем в Москве. Выходит, братья-чехи более азартные и электронные, чем мы.



Ребята сказали, что, успех их компакт-диск-приложения был настолько большой, что теперь он выходит в Турции и Польше тиражом **10 000** и **5 000** штук соответственно.

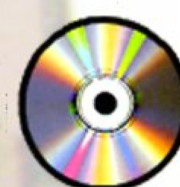


По словам *левелцев*, расклад по игровым платформам в Чехии выглядит так: в основном это, конечно, **PC**, из приставок присутствует только **SONY PS**, их продано около **5 000** штук с апреля по декабрь **1996** г. (для сравнения, в России продано **5 000-6 000** штук с сентября по декабрь). Владельцев **SATURN** практически нет, это следствие отсутствия интереса **SEGA** к этому рынку, а так же очень агрессивной политики **SONY**, которая и свой офис в Чехии имеет, и на консигнацию товар выдает всем подряд, и тратит много денег на хорошую рекламу, как уличную, так и печатную. Одно из рекламных решений выглядит так: уголовного вида субъект наводит пистолет и надпись по-русски: «*ты знаешь PlayStation*?»

Абсолютно нет товара для **SONY PS** из Штатов: это жестоко подавляется местным офисом **SONY**. Поэтому игроманы послушно ждут появления или непоявления горячих игрушек.

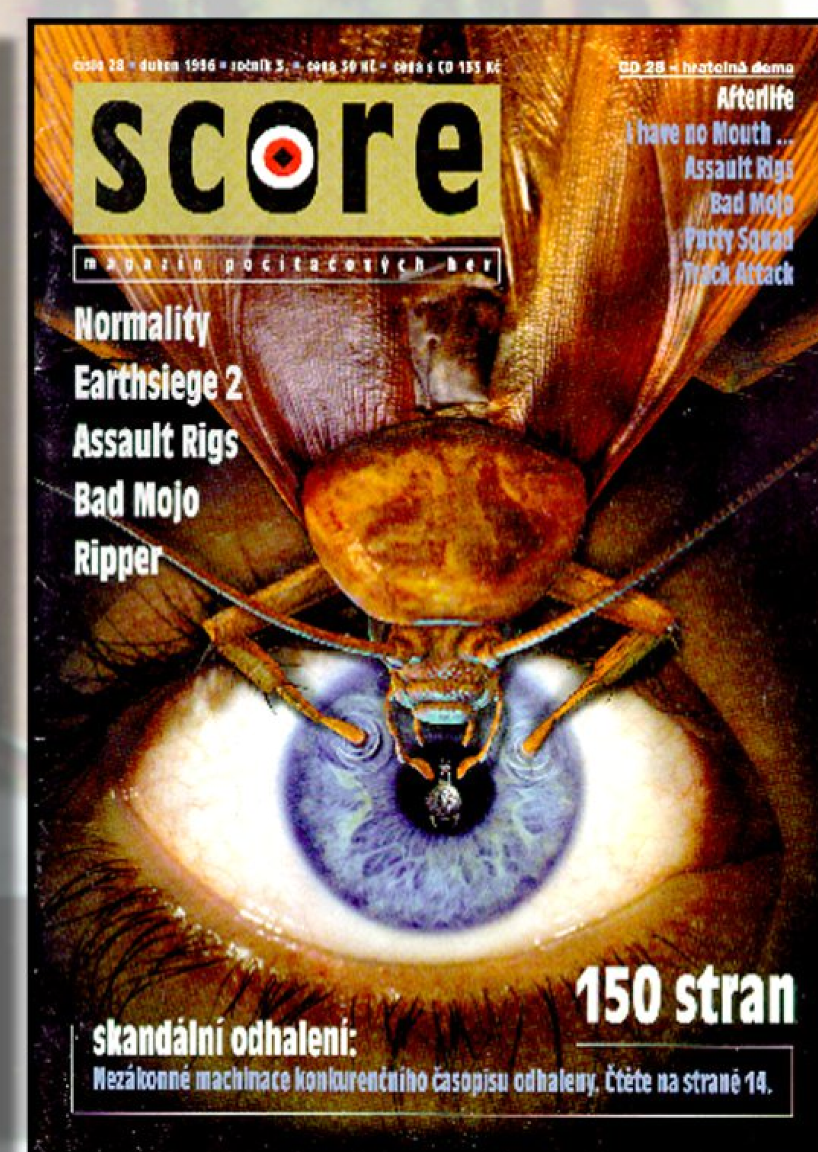
Цены на софт похожи на московские, что меня удивило, так как пошлины на ввоз программного обеспечения в Чехии нет, а носитель облагается всего **6%**. Товара много, все новые игры есть, правда, только из числа вышедших в Европе.

И напоследок: магазинов компьютерных и видеоигр по всей стране насчитывается около **25**, цены в них одинаковы до умиления, ощущения конкуренции — никакого, а за день до Рождества даже находящиеся в центре города магазины не выглядели переполненными, как в Москве.

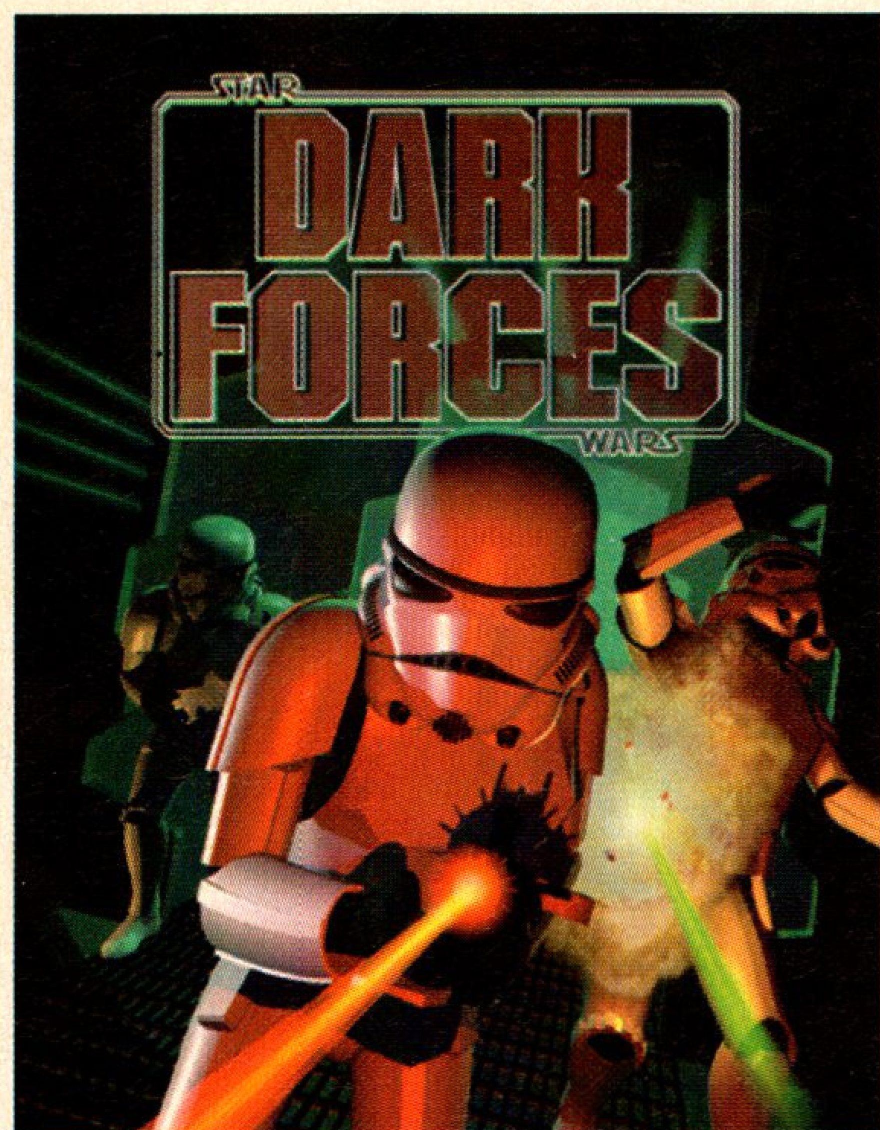


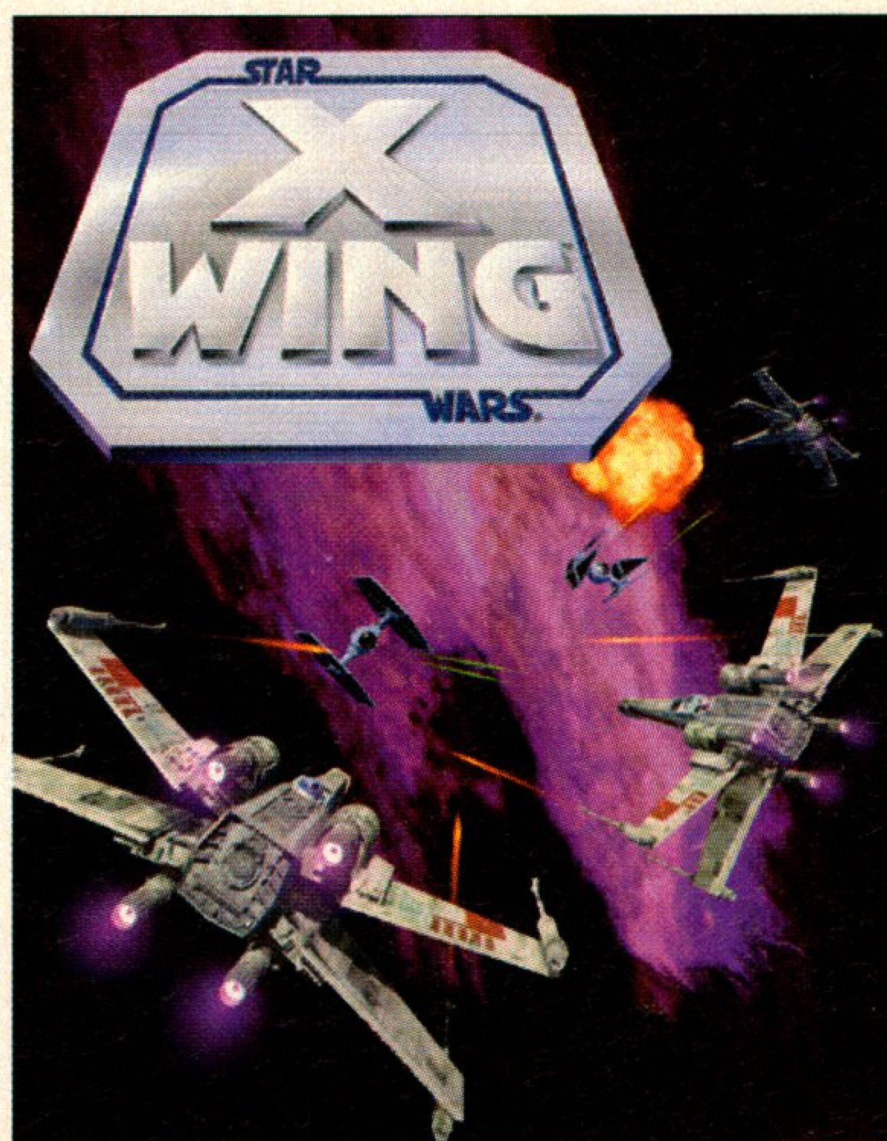


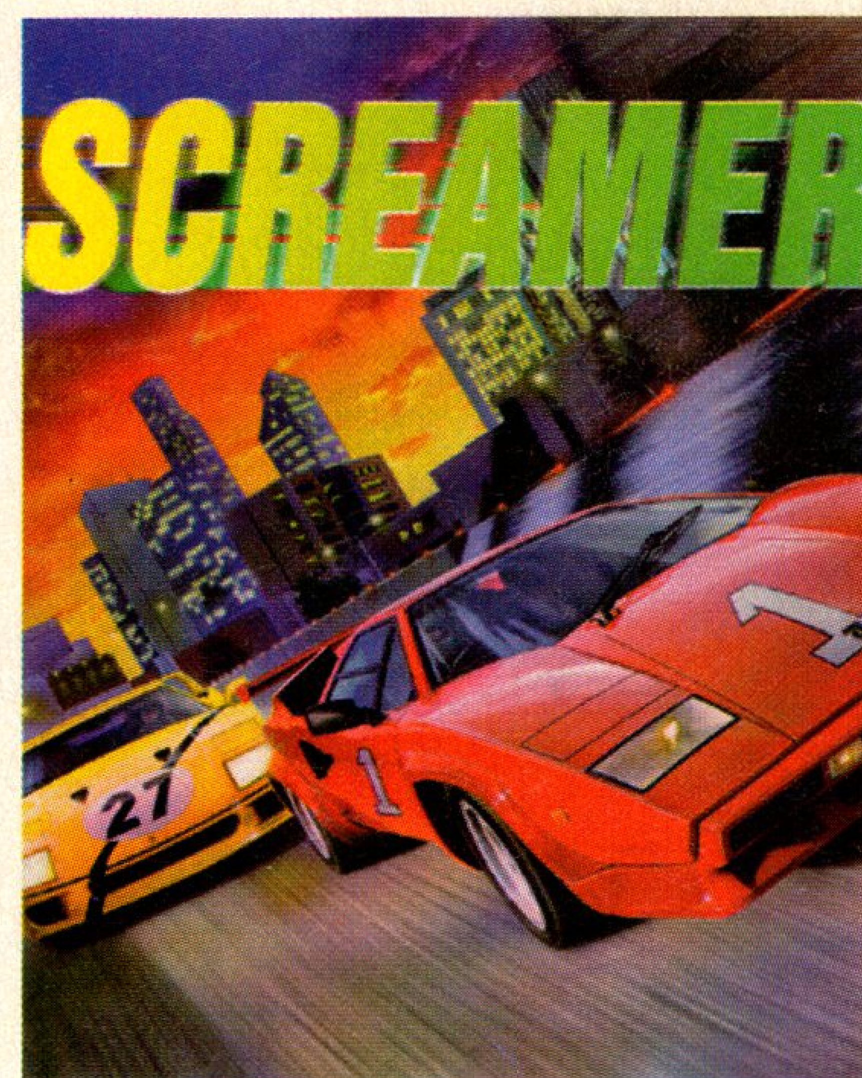


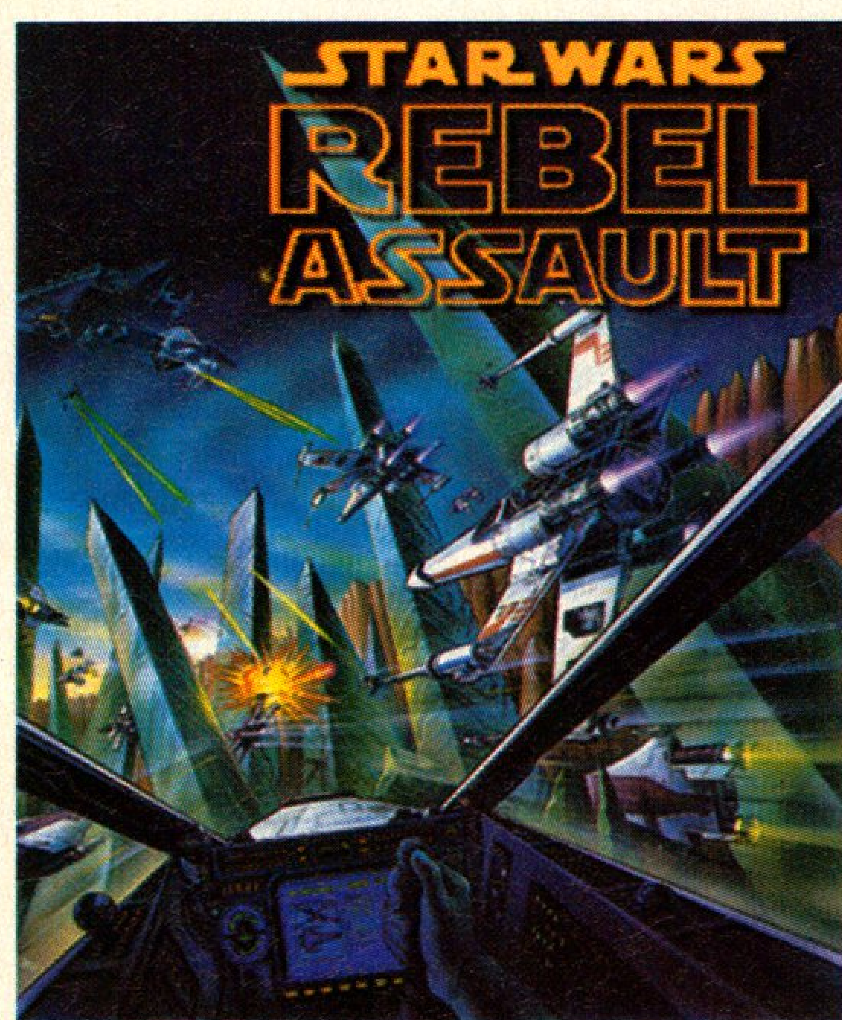


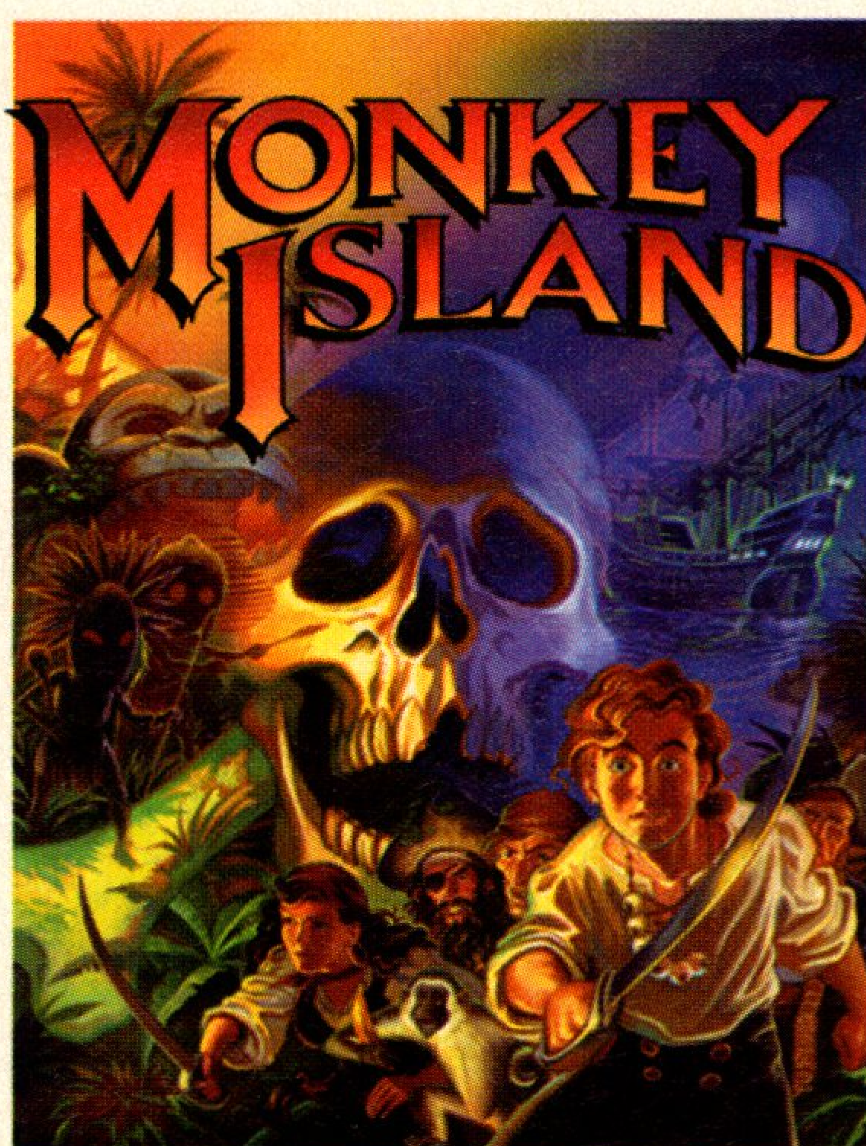
НОВЫЙ ВЗГЛЯД

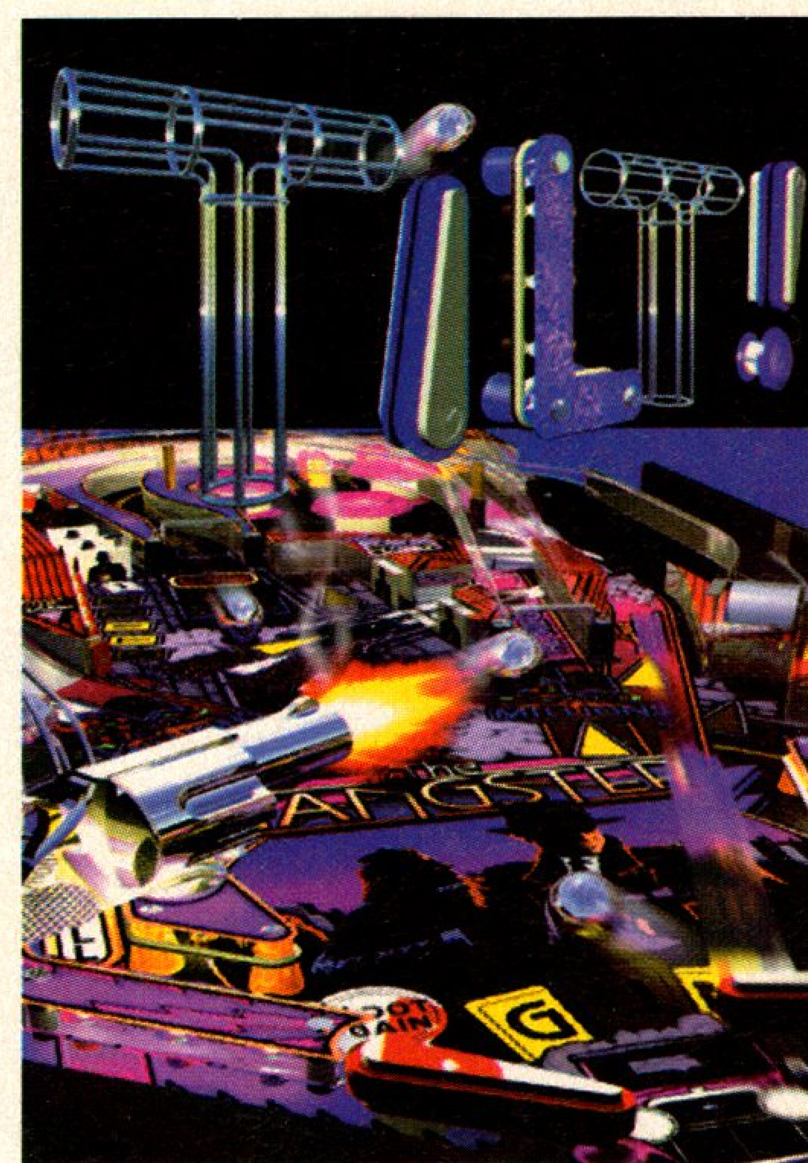


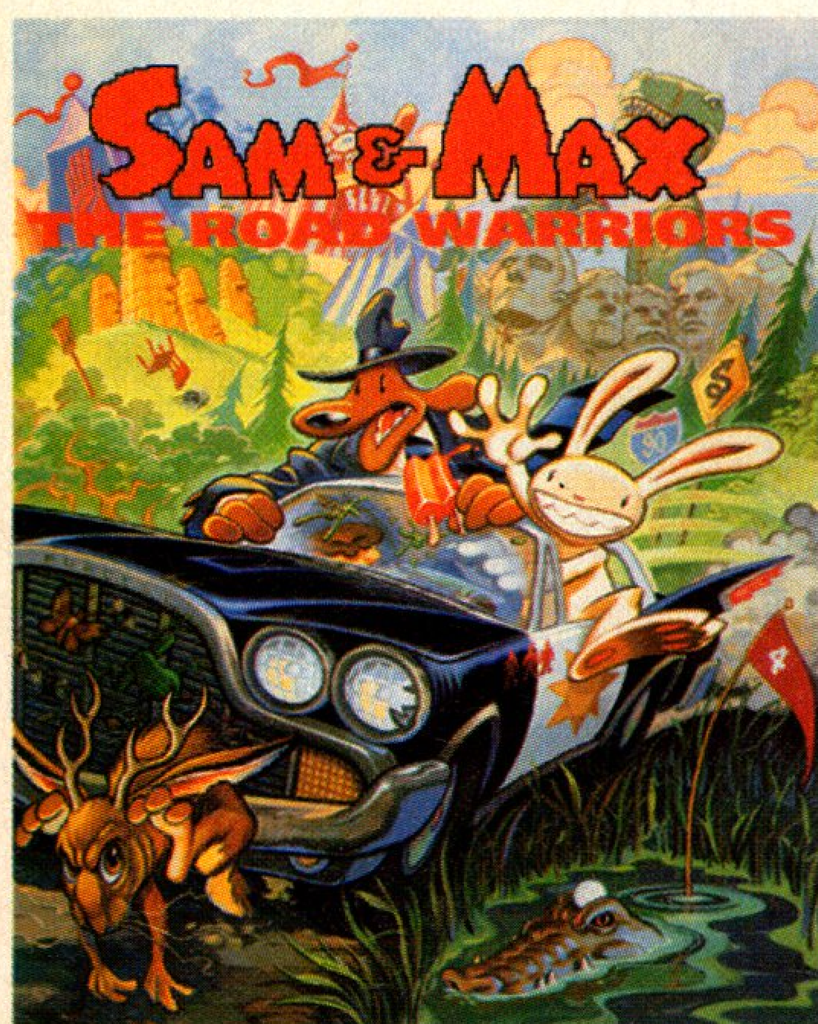












НА СТАРЫЕ ИГРЫ

THE WHITE LABEL



Сергей КЛИМОВ

Процесс

Рождение и Развитие Новой Игры

Безусловно, вы читаете наш журнал в первую очередь потому, что любите хорошие игры. Да и кто из нас не любит порой сразиться с пришельцами из другого измерения или найти и выкопать пару абсолютных артефактов? В этом смысле все мы принадлежим к одному племени, составляем одну единую нацию — нацию Игроков.

Журналисты, чьи статьи вы читаете в каждом нашем номере, в первую очередь — увлеченные игроки. Только игроки профессиональные, точно так же как и издатели и разработчики, в первую очередь обязанные быть преданными играм душой и телом. А иначе и не получится тех игр, которые мы по праву называем «хитовыми». Как говорят в **Interplay**, **«By Gamers For Gamers!»** — то есть, **«Сделано Игроками для Игроков»**.

Порой возникает неудержимое желание заглянуть за сцену. Узнать, как эти самые игры делаются и что о них думают создатели — профессиональные издатели и разработчики.

В этот раз мы решили раскрыть тайну создания игр в том виде, в котором мы с вами привыкли их видеть каждый день — лежащими на прилавках магазинов упакованными в красивые коробки.

Ведь для того, чтобы игра увидела свет, необходимо не только придумать сюжет и разработать дизайн — этим занимаются разработчики. Необходимо также найти и вложить в разработку игры достаточно большие деньги. Проследить за ее развитием. Провести не одну маркетинговую кампанию и, наконец-таки, напечатать те красивые коробки. Да и просто доставить их вовремя на прилавки магазинов.

Всем этим и занимаются издатели. Мы захотели узнать, как выбираются игры, разработку которых они финансируют, и какие факторы влияют на их развитие.

Практически сразу же мы отклонили кандидатуры таких гигантов, как **Electronic Arts** и **Virgin Interactive**. Да и что может сказать совет директоров гигантской транснациональной корпорации? Ведь мы искали не просто общий, «политически корректный» ответ — нам была нужна самая интересная информация, информация прямо из первых рук.

Мы выбрали две компании, которым большинство обозревателей обещает прекрасное будущее. Компании, которые достаточно малы, чтобы быть независимыми и смелыми, и в то же время достаточны авторитетны, чтобы служить лидерами игровой индустрии: **ionos Interactive** и **empire Interactive**.

ionos представлял вице-президент по разработкам **Марк Шендер** (**Mark Shander**) — человек, талантливая работа которого во многом определила успех **Duke Nukem 3D**.

empire представлял президент американского отделения компании **Крис Мэйт** (**Chris Mate**) —профессионал, работающий в индустрии уже **14** лет и успевший перед приходом в empire поработать и в **Bethesda Software**, и в **MicroProse**.

В то время, как empire на протяжении вот уже нескольких лет наслаждается безупречной репутацией независимого преуспевающего издателя, **ionos** стоит в самом начале своего пути к успеху. Компания была образована в ноябре прошлого года, однако судя по резюме создавших ее партнеров, опыта в игровой индустрии им не занимать.

В то время, как **empire** имеет чисто издательскую предысторию и являет собой пример строго поставленного и хорошо отлаженного бизнеса, преуспевающего и дорожащего своей независимостью, **ionos** пришел из среды **shareware,** родившись в штате Аризона по соседству с бывшим офисом **FormGen** (ныне – отделением **GT Interactive** в Аризоне) и дорожит независимостью прежде всего в силу довольно творческого характера своей работы.

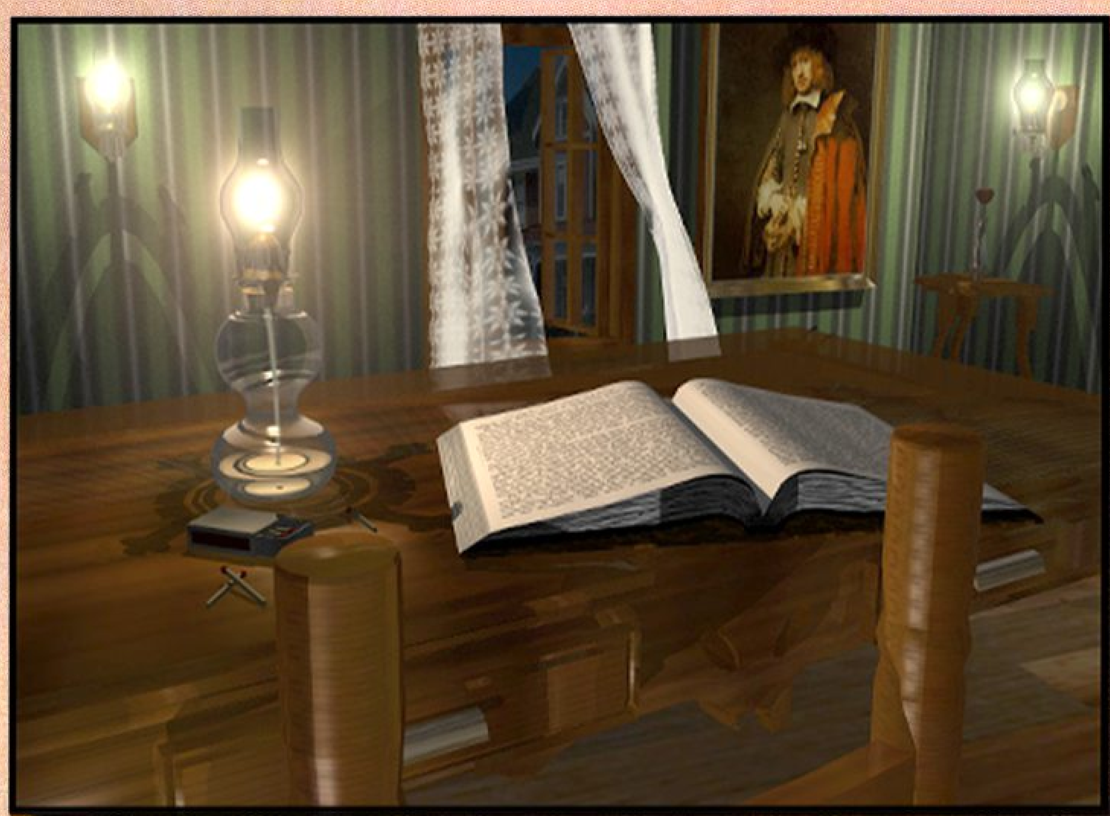












СТРАНА ИГР **Все знают ionos как одну из самых «тусовочных» компаний, которая всегда в курсе самых последних течений индустрии, а тебя – как одного из самых информированных людей в ionos. Согласен ли ты с самой концепцией «популярного жанра», то есть с тем, что каждый сезон на рынке наибольшей популярностью пользуется какой-то один определенный жанр. Например, стратегия в реальном времени в прошлом году, и если да, то кто его создает — журналисты, разработчики, издатели, или все-таки покупатели?**

ionos Конечно, каждый год определенный жанр набирает обороты и продается на порядок лучше других. Не потому, что его кто-то навязывает, а потому, что игроки — те люди, которые приходят в магазины и покупают наши игры — слегка устают от хитов прошлого сезона и хотят играть именно в этот новый тип игр, который и становится «горячим». Если посмотреть на индустрию, то становится ясно, что наиболее профессиональными игроками являются люди, которым платят за создание игр — разработчики. Являясь самыми преданными игроками, они имеют одно весьма важное преимущество — в силу своего таланта у них есть возможность поделиться новой идеей со всеми остальными. Именно так и рождается «горячий жанр» — он создается непосредственно игроками, которыми являются разработчики.

СТРАНА ИГР **Кто, как правило, является инициатором начала проекта — кто-то внутри издательства или являющийся «с улицы» разработчик?**

ionos Конечно, разработчик! В первую очередь новый проект должен заинтересовать его с точки зрения работы над ним. Если он достаточно интересен, то команда создает более-менее симпатичную демо-версию и приносит ее нам, и мы вместе решаем все дальнейшие финансовые вопросы.

СТРАНА ИГР **Насколько сильно ты заботишься о сохранении разработки в секрете на ее ранней стадии?**

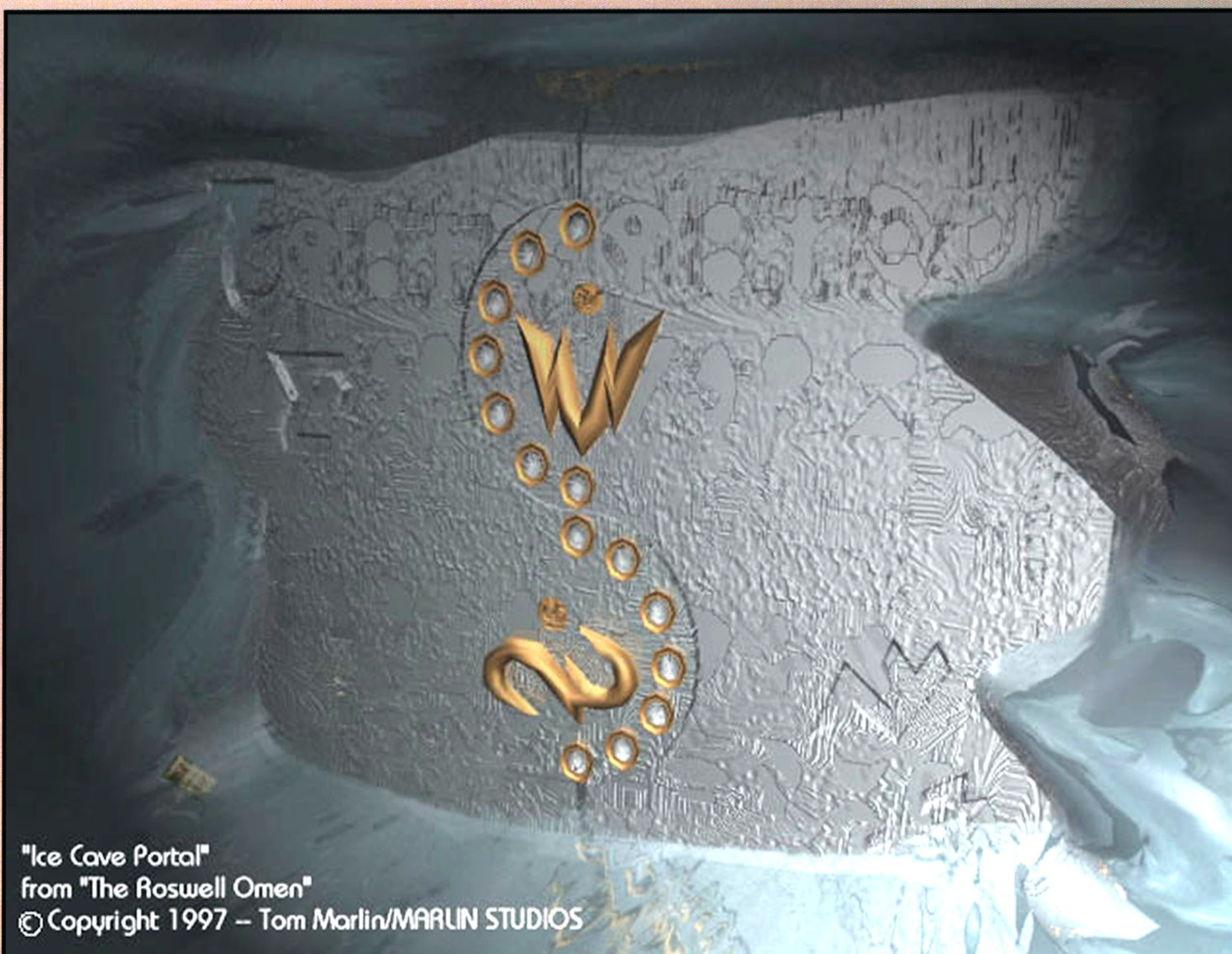
ionos Какая-либо конфиденциальность полностью отсутствует [*смеется*]. И **mass media**, и **Internet** — прекрасные способы обкатать различные стороны проекта, которыми ни в коем случае нельзя пренебрегать. Игроки узнают о наших проектах практически сразу же после начала работы над ними — помимо обратной связи таким образом создается и «желание купить» (то, что называется demand).

СТРАНА ИГР **Через два-три месяца после начала работы над проектом ты вдруг узнаешь о схожем продукте конкурентов, который опережает твой дней на тридцать-сорок. Что ты сделаешь — изменишь проект, бросишь свой, попробуешь нагнать?**

ionos Попрошу их постараться сделать получше! Дело в том, что мы в ionos ничто так не любим, как здоровое соревнование и конкуренцию. Мы не только не боимся проиграть по сравнению с другими издательствами, но даже специально приглашаем их создавать схожие продукты, чтобы стимулировать развитие рынка. Можно бесконечно долго говорить о своих преимуществах, однако существует только один верный способ их доказать — выиграть соревнование со схожими продуктами конкурентов, и судьей в таком случае выступает игрок-покупатель.

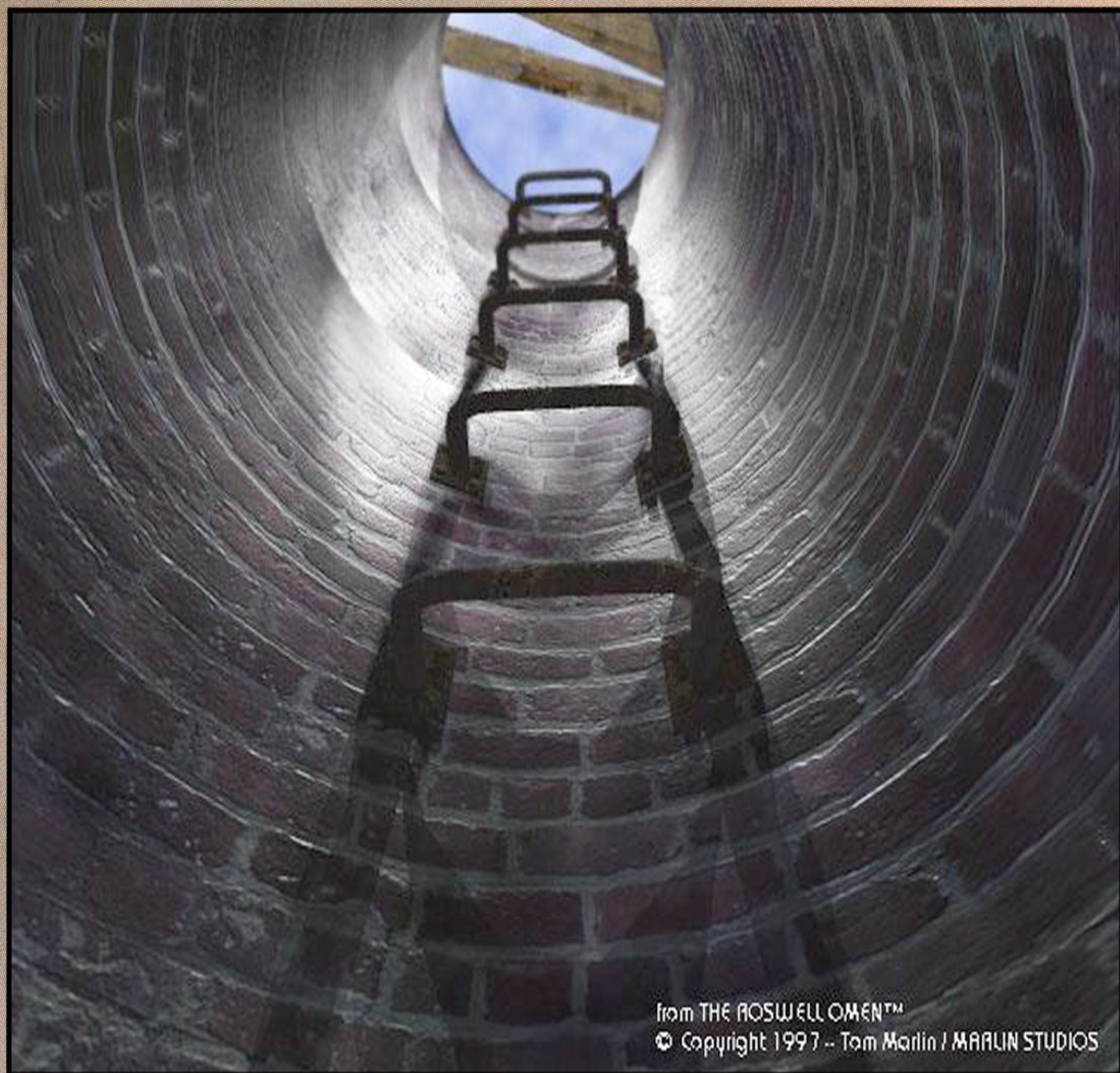
СТРАНА ИГР **Насколько в работе над игрой важна, по твоему мнению, роль всякого рода статей и обзоров в «игровой» прессе?**

ionos Неизмеримо важна! Ведь по сути дела профессиональные журналисты — люди, которым платят за умения сравнивать игры



"Ice Cave Portal"
from "The Roswell Omen"
© Copyright 1997 – Tom Marlin/MARLIN STUDIOS







и давать им объективную оценку. Каждый из редакторов ведущих изданий не только имеет гигантский опыт анализа самых разнообразных игр, но и предоставляет превосходную обратную связь (**feedback**), на основе которой мы и совершенствуем продукт.

СТРАНА ИГР Как проходит процесс тестирования игры? Кто этим занимается?

ionos Мы уделяем тестированию особенно чуткое внимание, что видно даже по объему средств, который мы в него вкладываем. В то время, как большинство издателей предпочитают поставлять пусть недоделанные и вылетающие продукты, но вовремя, мы однозначно откладываем выпуск в свет до исправления всех обнаруженных неисправностей. Тестирование начинается внутри самой команды разработчиков: сначала они пробуют продукт сами, затем отдают специальной команде бэта-тестеров (как правило, у каждого разработчика имеется своя собственная команда подобного типа). Затем мы посылаем продукт в нашу собственную лабораторию, которая проверяет совместимость программы с различными конфигурациями. После того, как все обнаруженные недостатки будут исправлены, продукт переходит в руки двух-трех небольших, но чертовски дорогих [*смеется*] специализированных тестинговых компаний, которые гоняют его без пощады, а уж потом мы посылаем его на различного рода сертификации (типа **Windows 95 ready**). По нашему мнению, лучше игрок получит исправный продукт на месяц позже, чем прямо сейчас — неработающий на его конфигурации.

СТРАНА ИГР Насколько сильно на этой стадии может измениться дизайн игры?

ionos Это целиком зависит от разработчиков. Одно из основных отличий нашей компании от других издателей состоит в том, что мы ни в коем случае не стоим над душой у создателей и не вмешиваемся в их творческий процесс. Многие мои друзья-разработчики постоянно жалуются на продюсеров от издательств, которые с самого момента начала работы над проектом постоянно вмешиваются с [*держит паузу*] скажем, не совсем уместными советами [*смеется*]. С самого начала мы раздаем всем, кто пробует игру, специальные **feedback**-формы, в которых записываются пожелания по усовершенствованию проекта, однако мы никоим образом не пытаемся заставить разработчиков их воплощать.

СТРАНА ИГР Пытаешься ли ты получить для ionos права на продолжение (sequel) удачных проектов и задаешь ли ты разработчикам направления, в которых проект надо развивать?

ionos Все это полностью зависит от разработчиков. Мы оставляем им все права на технологию (**engine**) игры, сохраняя за собой право первыми опубликовать подобное продолжение. А насчет направлений [*развития*], как я и говорил, мы только собираем **feedback**, а все творческие решения принимают разработчики.

СТРАНА ИГР Хорошо, хорошо. С рождением игры все понятно, теперь давай два вопроса напосле-

ionos





док: если бы у тебя было одно желание, права на издание какой игры ты бы хотел получить прямо сейчас? Какую игру ты бы смог продать сейчас максимальным тиражом?


Подходящее желание! [*смеется*] Во-первых, игра должна быть очень и очень технологичной с точки зрения графики — должно присутствовать огромное количество деталей, прекрасное разрешение, впечатляющие сцены. Во-вторых, игра должна иметь детально продуманную историю (**storyline**) — прямо скажем, над ней должен был бы специально работать сценарист-профессионал, это точно. В-третьих, в эту игру можно было бы полностью «погрузиться» — она должна бы быть поистине «игрой от первого лица», но не в смысле трехмерия, а в смысле ощущений игрока. И, скорее всего, она должна была бы сочетать несколько игровых технологий — от **3D** до стратегии в реальном времени, и по ходу продвижения игры для достижения основной задачи игрок бы проходил через несколько подобных трансформаций. Несколько игр подобного типа выйдут в этом сезоне — скорее всего, мы увидим их уже в июне на **E3**.

СТРАНА ИГР **Последний вопрос: кто, по твоему мнению, за прошедший год совершил наибольший вклад в нашу индустрию?**


from THE ROSWELL OMEN™
© Copyright 1997 -- Tom Marlin / MARLIN STUDIOS


Наибольший вклад... Наверное, **Скотт Миллер** (**Scott Miller**) —президент **Apogee Software** и «отец игрового shareware». Ты ведь наверняка слышал, что теперь и всю модель называют **Apogee Model**. Именно **Скотт** первым разработал модель бесплатного распространения «урезанной» версии игры через **online** — например, из тридцати уровней в такой версии присутствуют шесть, а чтобы получить оставшиеся двадцать четыре, игрок должен ее зарегистрировать. **Скотт** первым провел линию между демо-версиями (которые, кстати, тоже являются хорошим способом продвижения продуктов) и shareware-версиями: за время, потраченное на скачивание **shareware**, ты получаешь в награду более-менее функциональную часть игры, которая сама по себе доставляет тебе удовольствие. Гораздо лучше хоть немного, но поиграть ***В*** игру, чем просто сидеть и смотреть на **AVI *ПРО*** игру, а? Весь фокус в том, чтобы дать в «урезанной» версии достаточно для того, чтобы заинтересовать игрока, но не достаточно, чтобы он полностью ей удовлетворился, что до сих пор прекрасно **Скотту** и удается.

СТРАНА ИГР **О'Кей, Марк, теперь у тебя есть шанс передать всем российским игрокам все, что ты хочешь.**


Открой кавычки [*смеется*]. В этом сезоне я желаю вам всем множества прекрасных и самых разнообразных игр! Следите за проектами от **ionos**: мы прекрасно понимаем, что нельзя концентрироваться только на рынке Северной Америки, и поэтому особенно постарались наладить службу распространения — скоро наши игры придут и в Россию, а всего они будут продаваться аж в **70** странах!





from THE ROSWELL OMEN ™
©Copyright 1997 -- Tom Marlin/MARLIN STUDIOS





empire INTERACTIVE

СТРАНА ИГР После стольких лет в индустрии, что ты думаешь о концепции «горячего жанра» — всегда ли так было, или лидеры сезонов появились только в последние три года? Кто определяет такую категорию игр — журналисты или разработчики, издатели или покупатели?

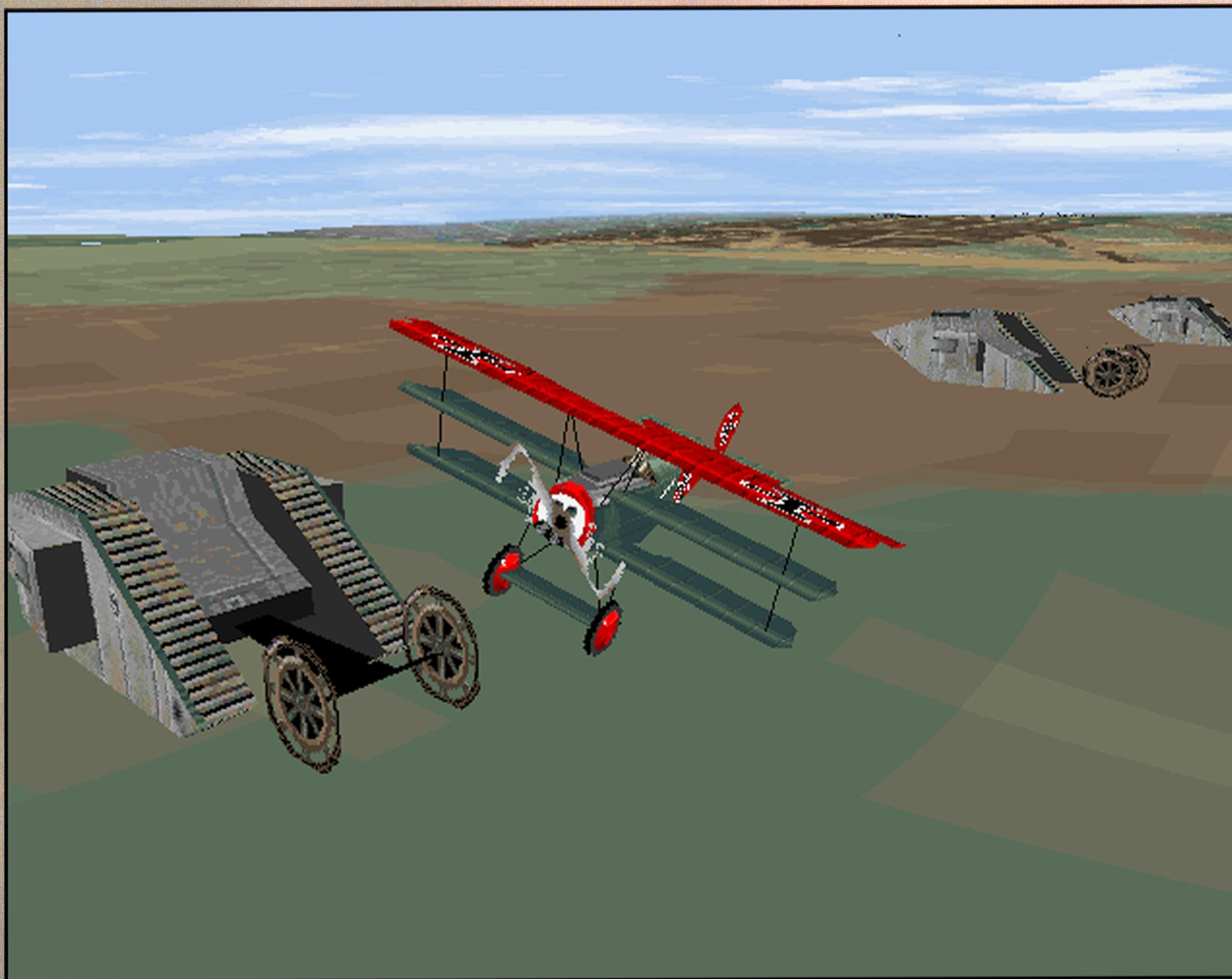
empire Определенно, издатели. Из года в год разные издательства выводят на рынок все новые и новые продукты, развивая категории, смешивая существующие и порождая новые. Переопределяя жанры. Когда я только начинал, я занимался дизайном текстовых ролевых игр. Концепция **Command & Conquer** просто не могла существовать в то время! По мере развития техники появляются все новые и новые технологии, которые делают возможными все новые и новые жанры, однако в пределах изначально заложенных категорий. Я бы сказал, что издатели просто развивают жанры. Что ты делаешь, чтобы заработать в этом году больше, чем в прошлом? Правильно, строишь более совершенную мышеловку [*смеется*]. Наиболее совершенную мышеловку мы называем «популярным жанром», и создается она никем иным, как издателем.

СТРАНА ИГР Кто в таком случае начинает проект? Издатель?

empire В основном, разработчик. За последние годы мы профинансировали более половины опубликованных нами проектов, и с нашими старыми знакомыми разработчиками у нас сложились очень хорошие и тесные взаимоотношения. Так что большинство проектов приносят именно они. Как правило, в виде какой-либо демо-версии, которую мы вместе обсуждаем, вносим свои предложения и определяем системные требования. Например, когда нам принесли демо **Flying Corps**, разработчики рассчитывали его на одно- и двухскоростные **CD**-проигрыватели. Однако мы сразу сказали, что к моменту выхода игры на рынке будут преимущественно четырех- и шестискоростные, что сильно облегчило им жизнь.

СТРАНА ИГР Хранишь ли ты проекты empire в секрете — по крайней мере, на самых ранних их стадиях?

empire Как только у меня есть хоть пара картинок — я их показываю [*смеется*]. На самом деле в нашей индустрии большинство покупок осуществляется на основе рекомендаций знакомых, рассказов, разных слов здесь и там. И чем больше будет таких слов — тем лучше для продукта. Если бы я ждал до того момента, как у меня будет что-нибудь совсем уж существенное, а потом отдавал материал в прессу, я бы дождался обзора моей свежей игры только месяца через четыре после ее выхода. А вот демо-версии наших продуктов появляются только за тридцать-сорок дней до ее официального выхода.



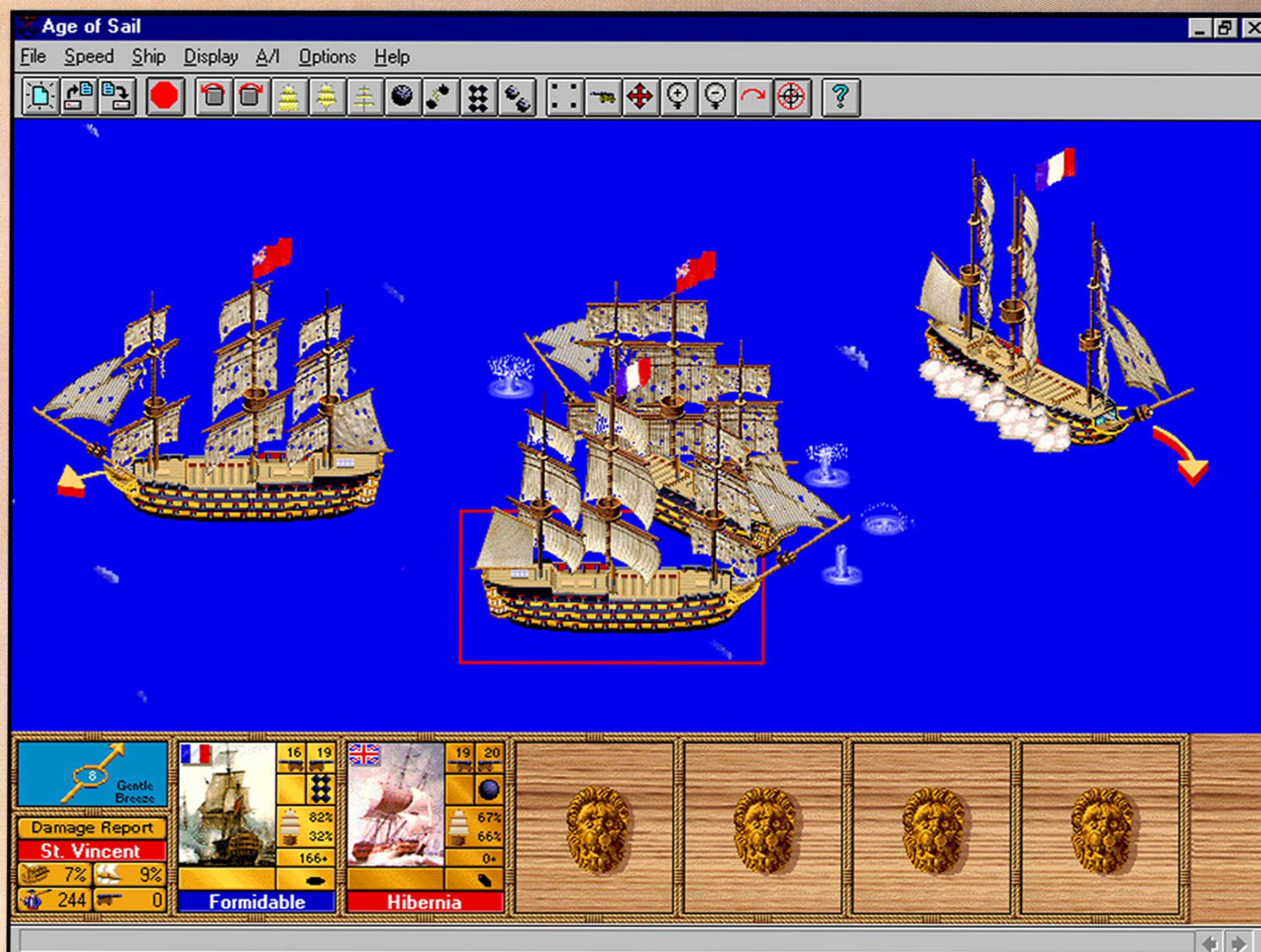
СТРАНА ИГР Что ты обычно делаешь, если вдруг узнаешь о схожем продукте конкурентов?

empire Конкуренция существовала и будет существовать всегда. Однако она более-менее распределяется по двум основным сезонам продаж. Если ты уверен в превосходстве своего продукта, то такое соревнование помогает именно тебе — чем

больше денег потратят на рекламу конкуренты, тем лучше продастся твой продукт. Ведь он рекламирует не столько конкретно свою игру, сколько игру определенного жанра с определенными характеристиками. И когда игрок прочитает обзор, в котором моему проекту поставят больше, чем проекту конкурента, он купит именно мою игру.

СТРАНА ИГР: А что делать, если твой продукт все-таки не настолько хорош, как проект конкурента?

empire interactive: Снижать цену или останавливать разработку. Например, у нас был один проект, — **CyberSpace**, — который мы просто остановили, так как не было смысла пытаться «догнать паровоз». Можно также перенести дату выпуска или снизить цену. Кстати, о переносе сроков и конкурентах: первые копии **Flying Corps**, наверное, были куплены ребятами из **Dynamix** — мы здорово посмеялись, когда узнали, что выпуск **Red Baron II** был в связи с этим перенесен на сентябрь. Однако как правило все стараются нагрузить именно четвертую четверть, поэтому если я могу выпустить продукт в сентябре, я так и делаю, несмотря на конкуренцию — это будет лучше, чем выпустить его в июне, пусть даже в улучшенной версии.



СТРАНА ИГР: Насколько большое влияние на продажи имеет «игровая» пресса?

empire interactive: За последние два года влияние прессы неизмеримо возросло. Хороший обзор в журнале с тиражом, превышающим **200 000** копий, можно считать самым эффективным фактором в повышении продаж. Поэтому у нас в компании есть отдельный человек, который полностью отвечает за отношения с прессой.

СТРАНА ИГР: Какие еще факторы серьезно влияют на продажи?

empire interactive: Сразу после прессы я ставлю продавцов в магазинах — тех самых людей, которых мы видим каждый раз, когда заходим, скажем, в **CompUSA**. Мы тратим огромные суммы на продвижение наших продуктов именно в магазинах, потому что очень много решений о покупке, вроде подходящего подарка племяннику, принимают не покупатели, а продавцы. Вот я, например, прихожу в такой магазин и, зная, что мой племянник любит космические симуляторы, спрашиваю у продавца, какой из них «самый крутой». Он и принимает решение за меня. Затем, конечно упаковка игры — коробка должна выглядеть позитивно, приятно, быть приятной и на ощупь. Например, **Sierra** решила сэкономить на руководствах для пользователей и недавно поставила первую партию совсем без них, только с **CD**. В результате чего получила нулевые продажи. Ну непосредственно реклама в журналах влияет совсем уж мало, потому что — ведь мы все умные люди, давайте говорить прямо, — вряд ли сегодня



empire INTERACTIVE

читатели журналов настолько глупы, чтобы покупать игры только из-за того, что им понравилась картинка на развороте. Реклама такого рода служит просто как бы индикатором: «Вот он я, новый продукт от **empire**, только что вышел – обратите внимание!», а уж после нее игрок сам ищет ее обзоры и сравнения со сходными играми, на основе которых и принимает решение о покупке.

СТРАНА ИГР **Как проходит процесс тестирования игры? Кто этим занимается?**

empire В основном у себя мы тестируем «играбельность» — дизайн уровней, частей, построение миссий. А для тестирования совместимости используем отдельную компанию, которая только этим и занимается.



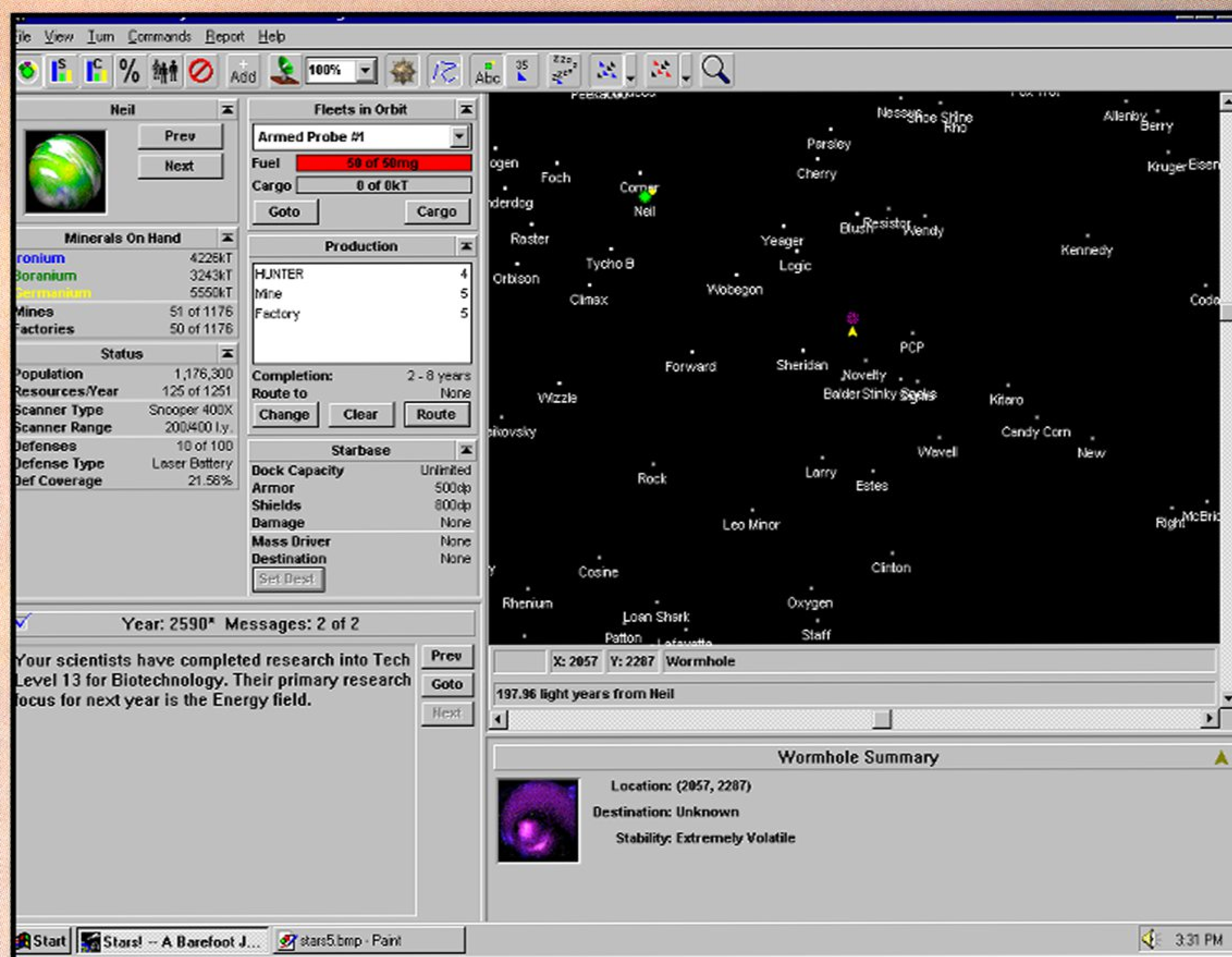
СТРАНА ИГР **Насколько сильно на этой стадии может измениться дизайн игры?**

empire Практически не может — обычно к этому моменту игра уже завершена и подобные изменения просто невозможны. Так, может что-нибудь по мелочи...

СТРАНА ИГР **Что насчет продолжений успешных продуктов? Кто здесь решает, в каких областях надо проект развивать?**

empire Все это во многом зависит от разработчиков. Понятно, конечно, что и сам продукт должен быть хорошим и иметь перспективы с точки зрения дальнейших продолжений. Однако будет **sequel** или нет — во многом зависит от желания создателя оригинального проекта. Если у него есть желание, если он видит перспективу — мы





достаем весь **feedback**, все пришедшие комментарии и замечания, и тогда уже вместе решаем, что, как и когда нам выпускать. Вообще же мы никогда не бросаем продукты после их публикации — как правило, разработчики продолжают их совершенствовать и после выхода, поэтому у нас на сайте лежат не только **patches** (для исправления ошибок), но и разного рода дополнения, причем абсолютно бесплатные. Например, совсем скоро мы закончим поддержку игры по модему и специальный блок для процессора **MMX** для уже вышедшей **Flying Corps**.

СТРАНА ИГР **Здорово. Теперь два вопроса напоследок. Первый: если бы у тебя было одно желание, и ты мог бы заказать у джина игру твоей мечты – мечты издателя на начало 97-го года – какой бы она была? Именно твоя?**

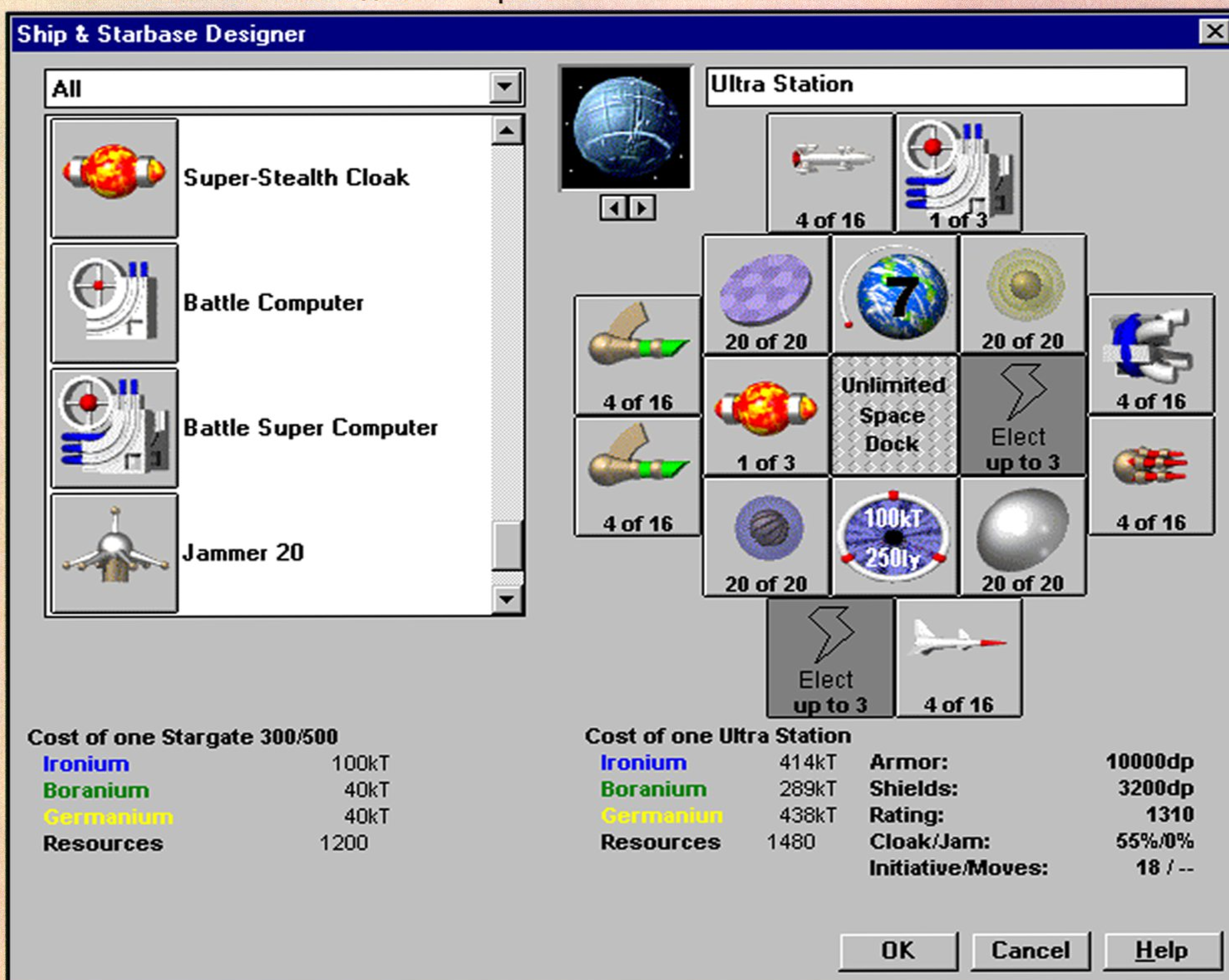
empire Хороший вопрос... Лично для себя — что-нибудь спортивное. Что-нибудь, что бы все любили, что бы получило замечательное признание в прессе и продавалось вечно [смеется]. Но обязательно было бы свободно от крови и вульгарности, от упора на низменные инстинкты — в отличие от, например, текущей линии **GT Interactive**. Конечно, игры, построенные на подобного рода инстинктах, будут всегда хорошо продаваться, но я хотел бы именно что-нибудь интеллектуальное, что ли, что-нибудь и «чистое», и забавное одновременно. Я ведь до того, как пришел в empire, тоже игры создавал – начал **14** лет назад, так что собственных идей у меня в голове хоть отбавляй [*стучит по голове*].

СТРАНА ИГР **Последний вопрос: кто, по твоему мнению, за прошедший год совершил наибольший вклад в нашу индустрию, сделал что-нибудь безусловно выдающееся?**

empire Выдающееся? Только один человек? Боже, меня ведь в России будут читать... [*думает*] Наверное, президент **CUC International**. Не знаю, как его зовут, но идея была хороша — купить двух лидеров игровой индустрии. Надо было еще и такую кучу денег найти... (В прошлом году эта корпорация провернула почти что сделку века, приобретя **Sierra** и **Davidson & Associates** (соответственно, вместе с принадлежащей ей **Blizzard Entertainment**), уплатив суммарно почти что два миллиарда долларов. — **СК**). Если посмотреть на двадцать ведущих компаний индустрии, можно время от времени заметить среди них и издателей всего лишь с двумя процентами рынка — один успешный продукт может вывести практически любую компанию на такой уровень. Но у нас никогда не была разделения, подобного киноиндустрии, где четыре-пять компаний контролируют рынок. И вот такого рода лидер родился у нас в один день —**CUC** получила гарантировано минимум **10%** всего рынка, причем как по продуктам, так и по долларам. Что может быть более значительным?

СТРАНА ИГР **Спасибо за интервью, Крис. Теперь у тебя есть шанс передать российским игрокам все, что душа пожелает. Начинай.**

empire Большое спасибо за вашу поддержку и за то, что вы играете в наши игры! **empire** достаточно мала, чтобы услышать ваше мнение, но достаточно велика, чтобы воплотить ваши пожелания в наших проектах. И мы абсолютно независимы. В своей работе мы ориентируемся только на наших игроков, а не на какой-нибудь там совет директоров!





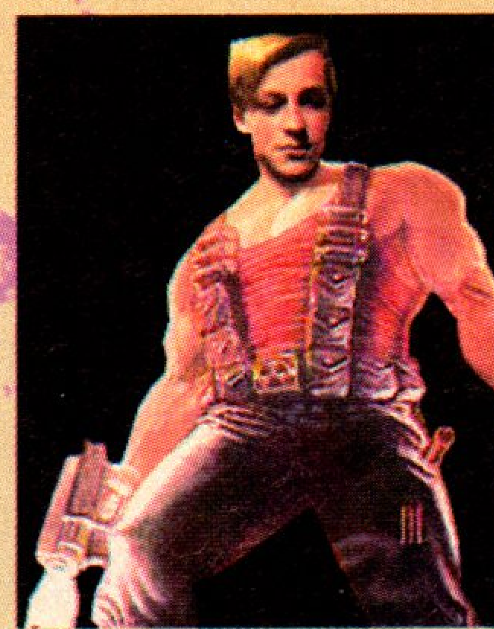
Как создавалась ИГРА
часть вторая

«Игру написать — не монстра завалить!»
Г-н Д. Нюкем, «Из невысказанного», Стр. 236

«Из всех искусств для нас важнейшими являются компьютерные игры»
В.И. Ленин, «Переписка с самим собой», Том 24, стр. 314

«Gag — . . .»
Англо-русский словарь. Oxford New Edition. Стр. 133

Специально для «Страны Игр»



*Как делался GAG? В прошлом номере мы рассказали о рождении идеи проекта **«ГЭГ»**. Теперь мы публикуем отрывки из дневника, который велся в студии **ZES't** во время работы над игрой. К сожалению это все, что мы смогли получить от разработчиков, т. к. более детальная информация ОСОБО засекречена...*

День 1-й

1

Сегодня Леня сказал, что любит компьютерные игры. Все захотели делать игру. Тут же и приступили, правда, выяснилось, что, как делать, никто не знает. Решили к завтрашнему выяснить. На том и разошлись.

Перед тем, как разойтись, поручили мне купить тетрадь и писать дневник проекта. Я так и сделал.

День 2-й

2

Сидим, работаем над игрой. Названия нет, сценария нет, идей тоже пока нет. Пришел Паша. «Все, — говорит, — ноу проблем! Нашел нам зарубежных консультантов. Позвонил по **«09»** и нашел — *«Donnerwetter & Sons Worldwide Entertainment Golden Age Consulting International Corporation»* называются». Мы на радостях отстучали им факс: *«Так, мол, и так, с чего начать работу над игрой?»* Больше в тот день не работали — ждали ответа.

День 6-й

Сегодня над игрой не работали - ждали ответа.

День 17-й

17

Пришел ответ! Почему-то по-монгольски. Слава Богу, что короткий — всего одна строчка. Пашин сосед нам перевел — он в Монголии в армии служил. *«Кто вы такие?»* — там было написано.

Дни с 18-го по 21-й

Обсуждали их ответ.

День 22-й

22

Придумывали нам название и логотип. Теперь мы *«Студия ZES't»*. Заодно пошли и сразу визитки и бланки для писем заказали. После обеда записали меня на курсы монгольского языка.

Придумали рабочее название для игры. Леня сказал, чтобы я в дневник его лучше не записывал. Мол, люди могут неправильно понять.

День 25-й

25

Я отправил факс в *«Donnerwetter & Sons»*. Похоже, наши бланки им понравились — ответ прямо сразу пришел. Они все в нем перечислили, что для работы над игрой надо: свежая идея сценария, десяток отличных программистов и художников, несколько аниматоров, модный композитор, опытный звукооператор, несколько известных актеров, импортные компьютеры и крутое программное обеспечение, не считая всяких мелочей типа цифровых видеокамер, съемочных павильонов и прочей ерунды. При этом, говорят, крайне желательно уложиться в какую-нибудь приемлемую сумму и стараться не превышать бюджет в полтора миллиона долларов (ну, конечно, без расходов на рекламу).

Мы обрадовались. Все оказалось проще, чем мы думали. Тут же сели писать сценарий.

День 26-й

26

Утро: Леня придумал название для нашей игры — **ГЭГ**! Всем очень понравилось. Позвонили рассказать Пашиному соседу. Он сказал, что слово *«гэг»* — ругательное и попросил его больше к нему не применять. Мы пообещали.

Обед: обедали.

После обеда: Приступили к закупке программ и средств вычислительной техники. Закончили только ночью.

День 27-й

27

С утра расставляли компьютеры по столам, а документацию по полкам. Подключались к Интернету. После обеда Паша начал искать в нем программистов, а Леня художников.

К вечеру начали валом валить художники и программисты. Пока никого не отобрали. Ничего не умеют —только рисовать и программировать.

Я взялся в пятый раз переписывать сценарий по нашим Тибетским приключениям. Паша осваивает **Windows 95**.

День 32-й

32

Паша освоил **Windows 95**. Он попросил нас, чтобы мы не убивали Билла Г., если вдруг случайно его встретим. Мы с Леней не возражали.

Вечером зашли к Пашиному соседу. После чая он показал нам свой дембельский альбом, оформленный его армейским сослуживцем. Мы просто со стульев попадали от его дизайна. Похоже, мы нашли главного художника!

День 33-й

33

Получали разрешение в Министерстве обороны на перевод художника-дизайнера из Монголии в Москву. Получили только к обеду.

Ночью поехали в Шереметьево - встречать его. Там же и отпраздновали это дело.

Дни с 34-го по 37-й

Отдыхали от празднования.

День 41-й.

41

Наконец-то набрали костяк команды. Нас уже одиннадцать! До обеда обсуждали с 19-го по 26-ой варианты сценария. Решили принять 24-й за основу, пока всех не стошнило.

Пора готовиться к сьемкам видео — искать актеров, строить декорации. Достали телефон Брюса Уиллиса - пригласить на роль секретного агента. Его жена сказала, что он на сьемках у наших конкурентов. Боюсь, придется сниматься мне.

День 42-й

42

С утра позвонил Джеймс с Тибета. Почему-то ничего не сказал. Только дышал в трубку. Что-то тут не ладно.

Юра начал выдавать первые картинки к игре. Нам они показались





Странная картинка №1

несколько странными. Возможно, это случайность.

Рассказали программистам, как на Тибете мы познакомились со старым китайцем-проводником, который ловил на лету мух с помощью двух палочек для поедания риса. Мы решили использовать эту идею для мини-игры «*Fly Lunch*» (Обед с мухами). Андрюха сказал, что палочки лучше заменить на вилку — иначе европейцам играть будет трудно. Заменили.

День 43-й

43

Опять проблемы с художниками. Боря сказал, что хочет все рисовать с натуры, а выдумывать не хочет. Мы тут же поручили ему большую сцену из сценария — «*Схватка с монстрами в городской канализа-ции*». Он собрался и ушел на натуру.

Макс подтвердил свою репутацию супер-3D-моделлера. Он изобрел совершенно новую штуковину, объединив компьютерные декорации с натуральными. Это позволит придать изображению необыкновенную реалистичность.

После обеда мне пришлось идти на монгольские курсы — много пропустил.



Странная картинка №2

Володин коттедж — вид снаружи



Володин коттедж до нашего вмешательства





День 46-й

46

Совещались. Решили, что на Мосфильме строить павильон будет слишком холодно.

Позвонили Пашиному соседу. Он сказал, что один его приятель недавно приобрел небольшой коттедж на берегу подмосковного водохранилища и можно договориться о съемках там, если сделать ремонт. Это показалось нам разумным.

День 47-й

47

Настало время взглянуть на конкурентов. Леня с Олегом улетели в Лос-Анжелес на выставку **E3**. Паша напомнил им про Билла Г. Надеюсь, все обойдется.

Вернулся с натуры Боря. Расспрашивать его мы побоялись, а сам он все больше молчит теперь.

Юра нарисовал вторую картинку. Возможно, это опять случайность..

День 48-й

48

Звонили Леня с Олегом. Сказали, что в Америке все снимают видео на **blue screen**. Обещали привезти кусок. Сказали, что случайно познакомились с какой-то **Auric Vision**. Я сказал, чтобы берегли себя.



Странная картинка №1 после обработки Андрюхиным драйвером

Слава выехал на фотопробы к приятелю Пашиного соседа, Володе, под Москву. Привез фото Володиного коттеджа. Всем понравилось.

Позвонили Леня с Олегом. Они купили нам для озвучивания библиотеку *«Мечта звукооператора»* с шестью тысячами звуков. Сидят сейчас в отеле и слушают. Я попросил включить погромче, чтобы наши тоже немного в трубку послушали. Всем сильно понравилось.

Рисовали со Славой раскадровку для съемок. Пили кофе. Он выпил 8 больших чашек, а я — 12 (правда, три с молоком).

Вечером опять звонили Леня с Олегом. Их выселили из отеля. Они решили поехать в Нью-Йорк. Сказали, чтобы мы убрали из игры всю эротику и добавили насилия и жестокости. Иначе игру в Америке не продать.

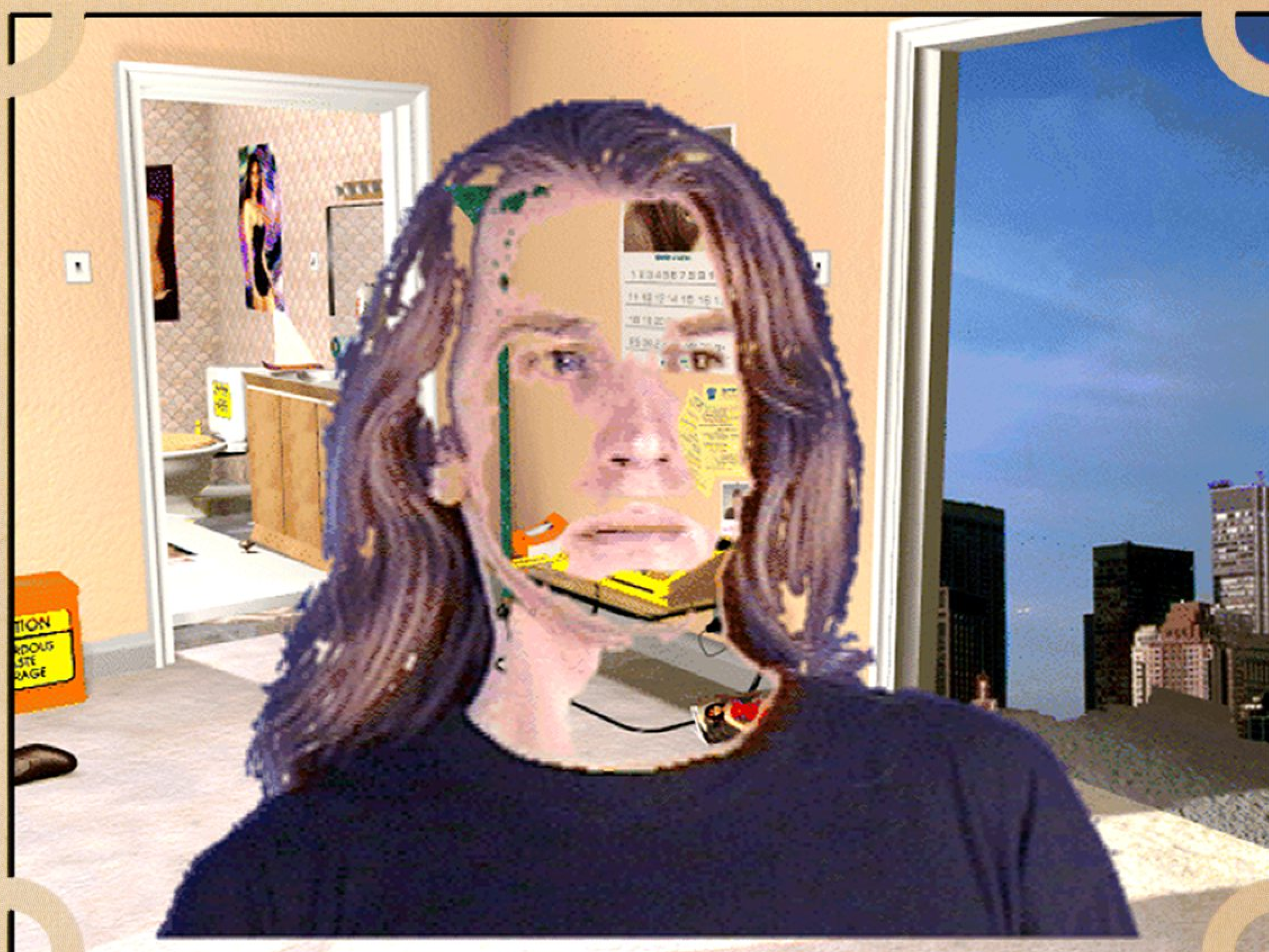
День 49-й

49

Работали мало — у Димы-маленького был день рождения. Как следует его поздравили.

Добавляли в сценарий насилие и жестокость. Эротику решили пока





Первые опыты с blue screen

не убирать. Поручили Ване программировать мини-игру: «*Разгон монстров в городской канализации*». Боря передал ему всю свою графику с натуры.

Домой меня подвозил на машине Юра. Наконец-то я понял, почему у него были такие странные картинки. Он все время останавливался на зеленый и ехал на красный.

P.S. Надо поручить Андрюхе написать специальный драйвер для обработки его рисунков.

День 50-й

50

Ваня ходит по студии какой-то тревожный. Беспокоимся за его здоровье. Записали на завтра на рентген.

Вернулись Леня с Олегом! Рассказали, сколько стоит снять стенд на E3. Все сильно расстроились. Рассказали про Auric Vision - оказалось, это издательская фирма из Англии. Будем с ними сотрудничать. Свои ребята.

Олег показал кусочек **blue screen**. Выяснилось, что это обычная синяя тряпка. На ее фоне снимают ак-

Заканчиваем оформление Володиного коттеджа



Последние штрихи

теров, чтобы потом вырезать их по контуру и вставить в компьютерный 3D-интерьер.

Стали тут же пробовать на ней снимать. Почему-то получилось не очень хорошо. Будем пробовать дальше.

День 51-й

51

Начали ремонт коттеджа и постройку декораций. Вести записи совсем нет времени. Ночами слушаю библиотеку звуков. Все прекрасно, только мало криков монстров. Позвонили Пашиному соседу. Он сказал, что один его приятель недавно женился. Может быть стоит обратиться к нему. Сказал, что был на свадьбе и видел невесту. Мы подумали и решили не рисковать. Наверное будем озвучивать сами.

Звонил из поликлиники Ваня. Сказал, что судя по рентгену у него, скорее всего, вирус запортил **CONFIG.SYS** в голове. Врачи предлагают отформатировать ему весь **hard-drive**, а он не хочет. Решили, что обойдемся народными средствами. Дима-маленький пошел в магазин.

День 72-й

72

Прибежал радостный Слава. Сказал, что понял, почему не получилось с синей тряпкой. В Голливуде тепло, а у нас суровый климат. Актеры от него синеют и плохо отрезаются от фона. Поэтому, зимой лучше использовать зеленый экран. Тут же и попробовали — получилось!

На радостях отбили факсы друзьям в «*Donnerwetter & Sons*» и «*Auric Vision*». Они тут же откликнулись с поздравлениями.

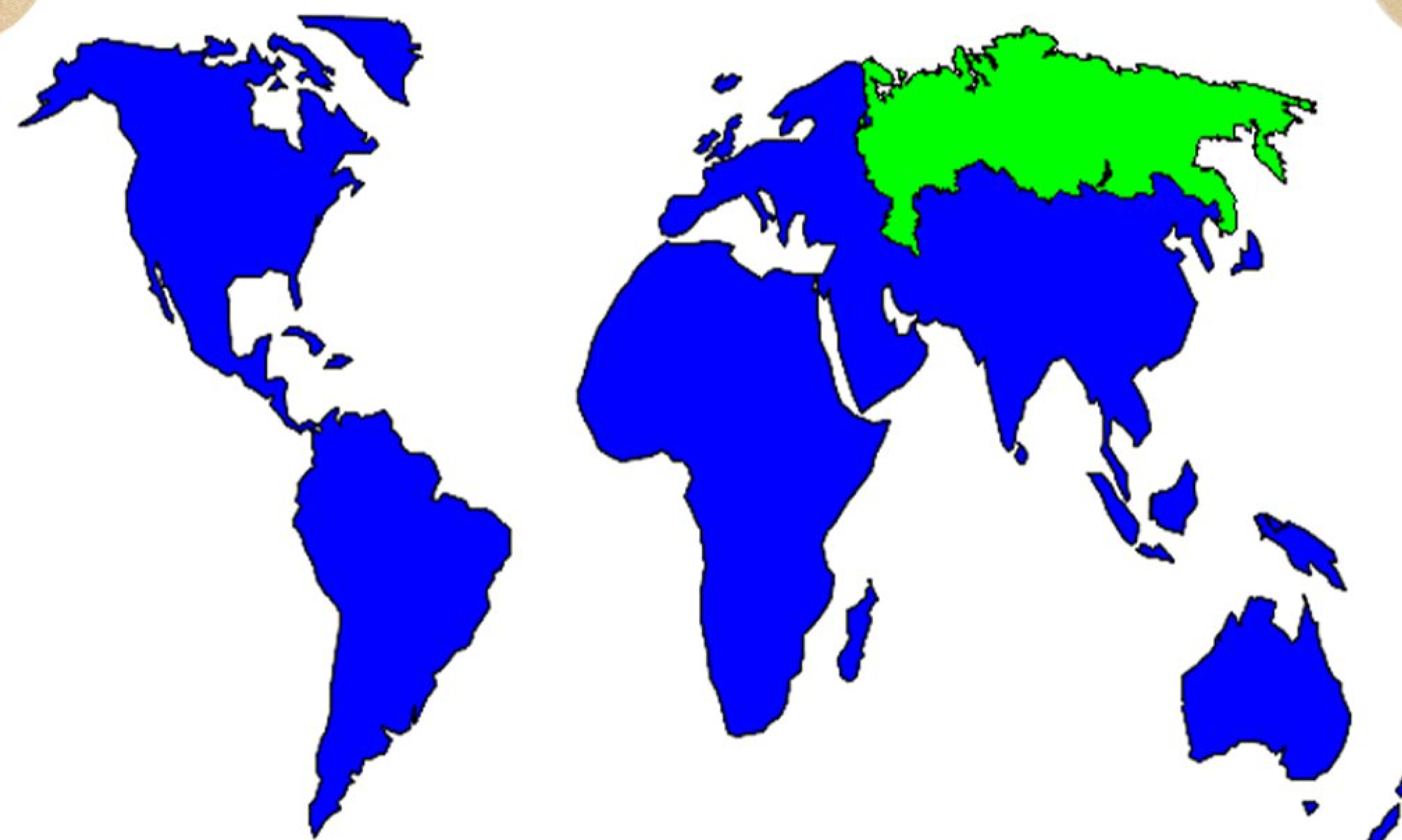
Завтра будем снимать трюковую сцену — прыжок с 60-ти метров, с балкона Замка. Надо как следует выспаться.

P.S. Не забыть купить зеленый экран — 70 х 30 метров.

День 73-й

73

Объездили кучу магазинов - таких больших зеленых тряпок нигде в продаже не было. Слава предложил гениальное решение. Будем прыгать втроем. Я впереди, а сзади двое с зеленым экраном. Мы посчитали наших сотрудников и поня-







Подготовка к озвучке «Камасутры»

ли, что надо уложиться в пять дублей. Уложились в три.

После обеда продолжали озвучку. Пришла соседка из дома напротив. Сказала, что напишет на нас жалобу в Общество защиты животных, а копию пошлет в *«Дорожный патруль»*. Отложили озвучку на ночь.

День 127-й

Сегодня защитил диплом на курсах. Все сначала поздравили, а потом стали праздновать. Пашин сосед даже спел народную песню, специально к этому случаю. Мы переписали у него слова и решили вставить ее в бурятскую версию игры.

В конце праздника Максу привиделся шестиногий крокодил. Его тоже вставили в игру.

День 151-й

Долго не мог вести записей. Было плохое настроение.

Макс уже почти покрыл крокодила чешуей. Крокодил имеет крайне неприятный вид и поведение. Попросили Макса никому его пока не показывать, чтобы не портить общий психологический климат в коллективе.

Вечером позвонил Егоров. Сказал, что у него *«камасутра»*. Мы его поздравили и дали телефон хорошего врача. Но он сказал, что это не то, что мы подумали. Мы извинились и забрали телефон обратно.

Фотомодель, которая у нас работала, разъяснила, что *«Камасутра»* —это пособие для начинающих мужчин и женщин. Памятник древнеиндийской культуры. Содержит более 600 вариантов поз. Все заинтересовались.

День 200-й

Игра постепенно разрастается и выходит из-под контроля. Сегодня сделали первую демонстрашку. Получилась очень хорошей, только почему-то не работала.

Начали приходить факсы от региональных дистрибьюторов - прочитали про нас в журналах. Один из них, с Крайнего Севера, спрашивал: *«Выйдет ли вариант на 5-ти дюймовых дискетах емкостью 360 Кбайт?»* Попросили Андрюху с Ваней посчитать. Оказалось, что игра поместится всего на **2 897** дискетах. Мы прикинули, сколько человеко-лет уйдет на копирование одного экземпляра игры и решили, что будем выпускать только на CD.

День 244-й

Всем коллективом отлаживаем мини-игру *«Гэг-бой»* по *«Камасутре»*. Дошли до 412 позы. Выходит очень неплохо. Только не высыпаемся.

День 290-й

Коллектив обессилен. Постоянно перегорают пробки. Приняли решение заканчивать работу над *«Камасутрой»*. Вызвали из агентства фотомоделей и приступили к озвучке. Опять приходила соседка из дома напротив. Сильно волновалась.

День 312-й

Начали работу над дизайном коробки. Пока ничего не придумали. К вечеру Слава, наконец, придумал —сказал, что надо делать «красивую». Никто не возразил.

Ночью позвонил Джеймс с Тибета. Рассказал тревожные вещи. Дела принимают дурной оборот. Боюсь, наш проект придется засекретить.

Ночь с 312-го на 313-й

Засекречивали проект. Решили писать дневник симпатическими чернилами, проявляющимися при сильном нагревании. Пашин сосед побежал в ночной магазин за чернилами.



(Если хотите прочитать дневник дальше, положите журнал в микроволновку на 20 минут в режиме LOW, предварительно удалив все следы пищи. ***Прим. Редакции****).*



Озвучивание монстров

CITY of lost Children

Насколько может быть хороша игра, сделанные по мотивам известной книги?

Сергей ЛОСЕВ



Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Psygnosis**
Разработчик:	**Psygnosis**
Платформы:	**PC, Sony PlayStation, Sega Saturn**

Французские компании крайне редко балуют нас компьютерными играми. Однако среди уже существующих наименований лучше всего у них получаются приключенческие игры. Вспомним, например, сравнительно старую игру Little Big Adventure, в которой главному герою, узнику камеры, предстоит выбраться из нее, а затем попасть в такие удивительные приключения, которые ему, наверное, и не снились. К ней хочется вернуться вновь и вновь, не правда ли?

Но сейчас Вам предстоит знакомство с новой приключенческой игрой французской компании Psygnosis — **The City of Lost Children**. Прежде чем представить ее, вернемся на несколько лет назад и вспомним, что давным-давно, еще в детстве, существовала телевизионная программа «В гостях у сказки». В ней обязательно демонстрировался какой-нибудь сказочный фильм, в котором добро всегда торжествовало над злом. Трудно сказать почему, но мне хорошо запомнился фильм «Сказка о потерянном времени» (возможно я немного перепутал название). Сюжет фильма вкратце таков. Несколько злых волшебников охотятся за детьми и крадут у них время, затрачиваемое на «ничегонеделание» — сидением на скамейках, неспешными прогулками по мостовой и т.д. А в итоге дети чрезвычайно быстро стареют. Но находятся неустрашимые герои, некогда бывшие школьниками, а ныне ставшие дедушками и бабушками, которые ценой невероятных усилий побеждают козни злых волшебников и возвращают себе молодость. В игре **The City of Lost Children** (город потерявшихся детей) происходят примерно такие же неприятные для детворы события. Правда, злодей тут один - ученый Кранк, но его коварство и могущество столь же велико, как и охотников за потерянным временем. До недавнего времени, впрочем, он не был злодеем — так, добропорядочный гражданин, читающий лекции в местном университете. Но в последнее время с ним случилось ужасное — по непонятным причинам он потерял способность мечтать. Сослуживцы стали замечать за ним некоторые странности. Да и сам он почувствовал, что с ним что-то не так. Другой человек, возможно, смирился бы с этим недугом, но не Кранк. Он уединяется ото всех в огромном особняке и начинает проектировать машину, позволяющую вернуть ему способность мечтать.

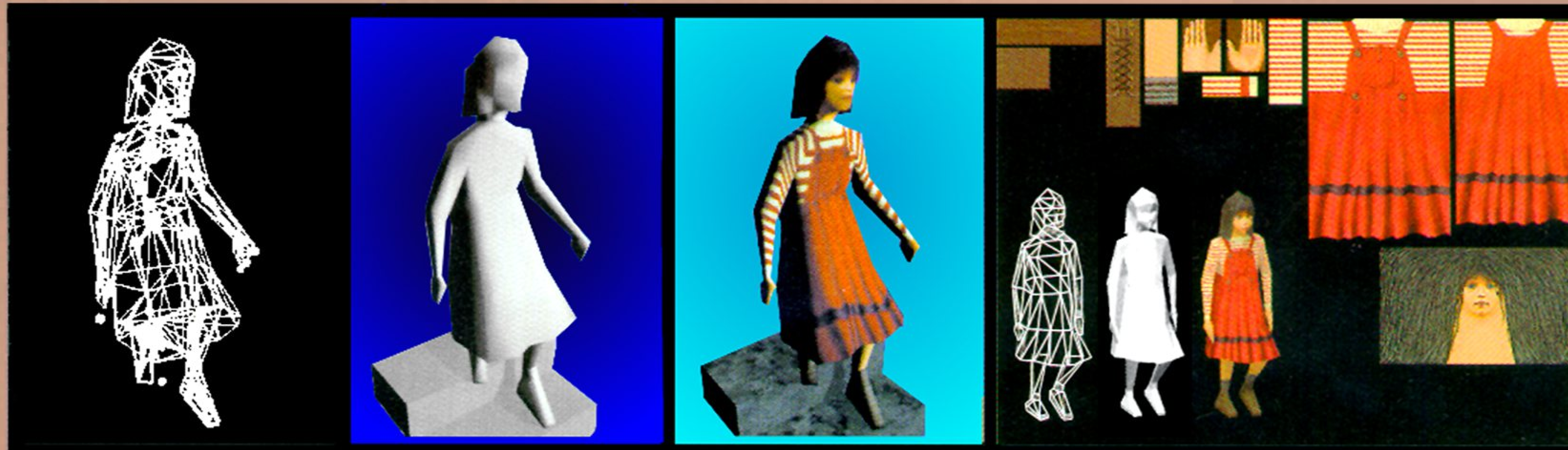


Спустя некоторое время место мебели в его доме занимает огромная машина, предназначение которой страшнее любого оружия, — она забирает мечты у других людей. Но кто может стать жертвой Кранка, за многие годы отвыкшего от общества людей? Конечно же, дети. Они, как известно, являются мечтателями и фантазерами — как раз то, что нужно ученому. Поэтому Кранк охотится за детьми, чтобы те, попав в его лаборатории, отдавали свои мечты.



Однако давайте познакомимся с другими персонажами нашей истории. Силач Оун (One) в общем-то не принимает активного участия в приключениях. Он — человек занятой, чуть ли не ежедневно кидается гирями на цирковой арене. Впрочем, он по настоятельной просьбе может помочь совершить что-нибудь эдакое, например, сломать что-нибудь... Но вот ходить и думать, это не его занятие. Зато второй участник, вернее участница, девочка Миетте, отличается огромной сообразительностью. Стоит посмотреть на ее оценки в школе и то, как она решает задачи по математике, чтобы понять, что все ловушки, расставленные Кранком, могут задержать ее не более чем на 5-10 минут.

Но какое отношение, спросите Вы, эта пара имеет к Кранку — вроде бы никогда раньше они не встречались друг с другом. Все очень просто. У Оуна был младший братик Денри (Denree), который частенько посещал цирк и намного реже школу. Естественно, Кранк после долгих часов и дней наблюдений заметил того самого паренька, который появляется у стен цирка, по меньшей мере, пять раз в сутки. Наверное, Вы догадались, что Денри стал очередной жертвой сумасшедшего ученого. Миетте, как и все дети, также была неравнодушна к цирку и, навестив Оуна на следующий после кражи день, застала его в безутешном горе. Очень удивившись, ибо до недавнего времени считала, что силачи плакать не умеют, она стала выспрашивать у Оуна, что же такое случилось. С большим трудом ей удалось выяснить, что



На примере Miette вы можете посмотреть, как команда, работающая над City of Lost Children, создает трехмерных героев. Сначала герой создается каркасная модель, потом она заполняется, а после этого на трехмерную поверхность накладываются текстуры одежды, волос и кожи.

оказывается Денри вчера встретил кого-то (кого он не знает и не видел), они вместе пошли в направлении, противоположном центральной площади города. Сторож цирка, возвращавшийся с базара, заметил их поспешно спускающихся к городским воротам. С тех пор их никто и нигде не видел. Денри не пришел ужинать, не было его и утром. Стараясь утешить Оуна, девочка Миетте пообещала ему помощь в поисках брата. И решив надолго не откладывать свои обещания, быстренько собралась в дорогу.

Итак, вот такие не очень радостные события являются предысторией приключенческой игры **The City of Lost Children** компании Psygnosis. Ее выход для персонального компьютера и телевизионной приставки Sony PlayStation намечен на февраль. Причем от Psygnosis можно ожидать не только прекрасной игры, но и, что более важно, четкого соблюдения сроков выхода продукта (что, по слухам, редко происходит). Выход игры обещан на февраль — будем надеяться, что в феврале она и появится. Быть может, когда Вы будете читать эти строки, игра уже появится на прилавках магазинов.

Пару слов следует сказать и о том, как создавалась **The City of Lost Children**. Первоисточником этой игры является фильм французских кинематографистов — Жана-Пьера Жане (Jean-Pierre Junet) и Марка Каро (Marc Caro). Собственно говоря, они и принимали самое активное участие в разработке этой игры. На ранних этапах проектирования программа больше напоминала знаменитый Myst. Однако вряд ли появление еще одного клона понравилось бы поклонникам приключенческой игры. Поэтому разработчики из Psygnosis сумели создать более динамичную приключенческую игру, подобную



Alone in the Dark. Кое-что от Myst в этой игре все-таки осталось, например, графика, выполненная на высочайшем уровне. Все фоновые рисунки залов обиталища Кранка или городские ландшафты были созданы предварительно в трехмерной графике, а движущиеся фигурки детей и профессора Кранка представляют собой полигоны. В реальном времени рассчитывается освещение в игре.

Руководителем или мозговым центром небольшой спасательной экспедиции является Миетте, а все задачи, в которых требуется грубая мускульная сила, решаются силачом Оуном. Такое прекрасное сочетание сил делает процесс прохождения игры чрезвычайно занимательным, а загадки — сбалансированными. В других приключенческих играх главному герою, например, в игре Full Trone от LucasArt, частенько не хватает мозгов для разгадки некоторых загадок, а в игре Phantasmagoria от Sierra вызывает тоску добывание ключей для открывания дверей — в конце концов есть же плечо, при незначительном движении которого, от таких помех, как негостеприимные двери, остаются лишь опилки...

В рассматриваемой игре более 100 игровых экранов в 30 разных местах. Много времени вам придется провести в мрачном обиталище Кранка, заполненном странными предметами, но встречаются эпизоды, происходящие в цирке, школе и просто на улице. В отличие от Cyberia, где герой движется в точно заданной создателями траектории, в **The City of Lost Children** вы полностью контролируете все действия фигурки на экране дисплея. Вам предстоит встреча с более чем 20 персонажами. Головоломки в процессе игры усложняются и к концу, вместо элементарных «детских» задачек, решаемых главной героиней в считанные минуты, появляются чрезвычайно сложные головоломки. Как ни странно, от этого игра не становится скучной.





Хорошая трехмерная графика и оригинальные задачи.



В приключенческих играх от французских компаний недостатков, как правило, не бывает



Великолепный подарок Psygnosis, выпускаемый сразу для PlayStation и персональных компьютеров, всем любителям приключенческих игр

10



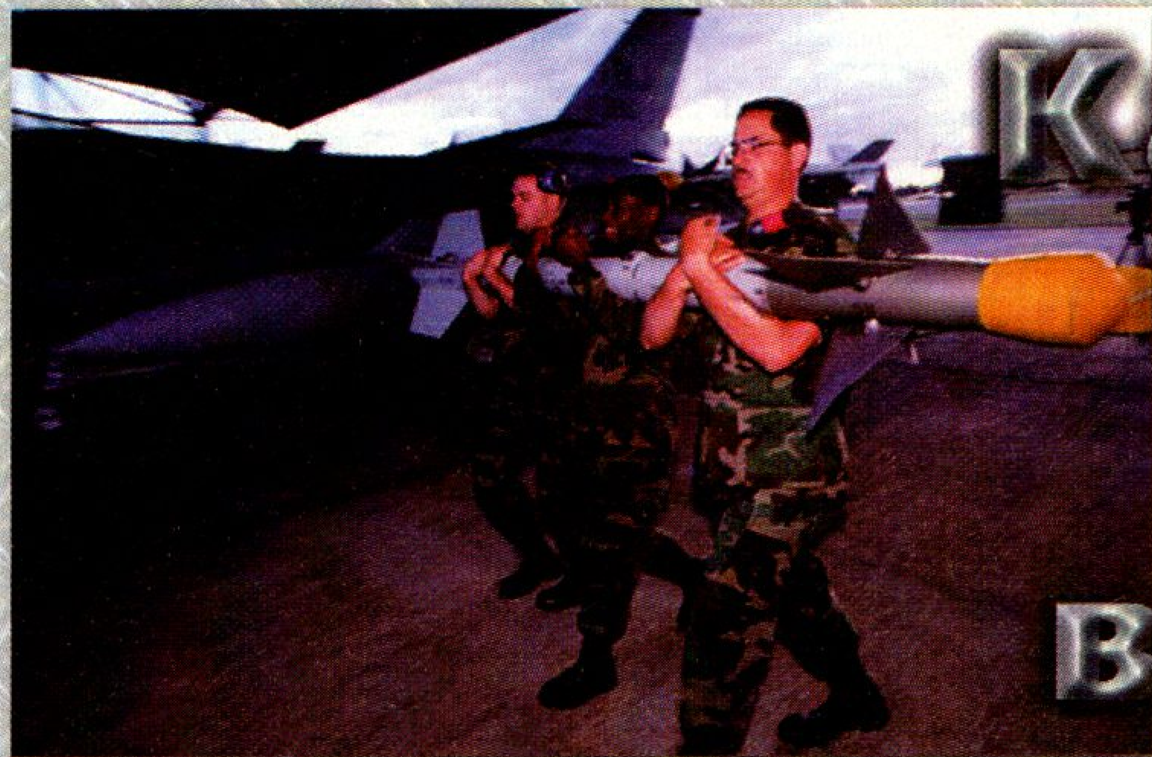
Вообще то мы уверены, что это ошибка — просить двух таких ученых сухарей, как мы, написать доступную широким массам геймеров статью об их самом верном друге. Речь идет, конечно же, о «домашнем игровом компьютере». О том, что вынес или вынесет в будущем от вас столько upgrade'ов, что его не узнает даже фирма-производитель, который вы уже можете собрать и разобрать с закрытыми глазами... Ну да ладно, раз надо — постараемся, забудем о любимых нами **MIPS**ах, **PPP**, **FPS**, **ATM** и в путь.

В разных толстых и толстенных журналах мы читаем о покупках «мощных», «идеальных» и т.п. компьютеров за немалые, прямо скажем, деньги. Приводятся результаты тестов **Winbench32**, **CPUmark32** и **16**, **Landmark**, электронных таблиц, текстовых процессоров, строятся красивые диаграммы и графики. Читать это кому-то интересно, а кому-то нет. Но даже нас после регулярного прочтения всего этого не покидает мысль: так насколько же будет хорош этот компьютер для **Wing Commander IV**, **Apache Longbow**, **Quake**, **Descent II**? А как насчет «виртуальной реальности», удастся ли погружение?

Нам кажется, что именно такой взгляд на эти машины поможет выбрать правильную точку отсчета. Но сначала одно необходимое отступление.

Поговорим об операционных системах (ОС). Выбор у любителя свежих игр невелик. Во-первых, по старинке, комбинация **DOS+Win3.x**, каковая не требовательна к ресурсам — минимально 486-й процессор 50-66 МГц, 8 Мб ОЗУ, быстрая видеокарта на локальной шине и вам «сухо и надежно». Конкурент этому тандему — пасынок «Голубого гиганта» **OS/2 Warp** (ожидается и новая версия Merlin), которая иной раз и эффективнее. Но, на наш взгляд, эти ОС не могут пока конкурировать с широко и скандально известной ОС **Windows95**. Благодаря не одной только тотальной рекламе **Microsoft**, но и (как ни странно) некоторым объективным достоинствам **Win95**, большая часть производителей игр и ПО проголосовали делом за новую ОС. А значит и нам, потребителям, придется оплатить триумф Билла Гейтса. Что же это за такие достоинства, которые мы оплачиваем? Это, к примеру, библиоте-

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



Как нам обустроить компьютер или оптимальный выбор вооружения

ка драйверов **DirectX**, ускоряющая и упрощающая работу с графикой и звуком (конечно, когда эти драйверы работают). Теперь те из нас, кто преодолел все брыкания **Win95** и добился ее нормальной работы на своем компьютере, получат быструю графику высокого разрешения. Или по крайней мере избавятся от необходимости объяснять каждой новой игре, как найти дорогу к динамикам. Эти и ряд других достоинств склоняют чашу весов в пользу **Win95**, а значит определяют стартовый минимум железа. **Microsoft** когда-то (году эдак в 1995) утверждала о комфортной работе на 486SX/4Мб. Но играть — это вам не работать! Теперь-то уже все знают, что подобный комфорт сравним лишь с попыткой поиграть в **DOOM II** на «трешке» с 4 Мб ОЗУ. Можно конечно, если у вас бессонница и садо-мазохистские наклонности... А раз уж мы попались на крючок и обновили ОС, то процессор производительностью не хуже **Pentium 75**, 16 Мб ОЗУ, да пару мегабайт видеопамяти, быстрый жесткий диск и т.д. войдут в джентльменский набор геймера. Впрочем, разработчики игр тоже не отстают. Требования к железу у новых и новейших игрушек растут ударными темпами, оставляя далеко позади даже казавшиеся еще недавно такими «прожорливыми» программные продукты от **Microsoft**.

Что же мы можем противопоставить этой напасти? А ничего, друзья, кроме разумного выбора вооружения за приемлемые средства.

Итак, переходим к делу — вы хотите играть и у вас деньги есть. Как поступить?

Есть, условно говоря, два пути — «западничество» и «славянофильство». То есть, если вы в душе «западник», денег у вас ну очень много, а времени, соответственно, мало, то прямая дорога за «мультимедийными компьютерами» от **brand name** (**Acer**, **Dell**, **Compaq** и т.д.). Потратив, например, в не самой дорогой компании АЭРТОН от 1900 до более 2500 $ на стильный серо-зеленый **Acer Aspire**, вы получите правильно отконфигурированную машину с процессором **Pentium** 75-200, 8 Мб **EDO RAM**, 8-скоростным приводом **CD-ROM**, **Sound Blaster**'ом, монитором 15" и предустановленными **Win95**. На младшей модели неплохо пойдут большинство стратегий и квестов, аркады и кое-какие симуляторы. Однако полетать над фотореалистичными пейзажами и пострелять монстров, прорисованных с разрешением выше 640x480, уже не удастся. При попытке же **upgrade**'а выяснится, что блок питания мощностью 145 W слабоват и не все ваши желания могут быть воплощены...

Но признаемся по секрету, этот путь нам, россиянам, не нравится. Не наш он. Мы за традиционные ценности: самим выбрать или заказать товар, пощупать, что там внутри, а то и отверткой или паяльником поковырять. К тому же компьютерный прогресс все равно заставит задуматься об upgrade'е через год-другой. Да и 1900 $ за младший **Pentium** и другие не выдающиеся характеристики (см. выше), на наш взгляд, многовато будет. Тем более мы с вами люди — независимые, привыкли сами определять свою судьбу. Вспомним, как мы создавали героев в хорошем ролевике — добавили привлекательности, силы и прочности, уменьшили **IQ**, насобирали безделушек в **inventory** и смотрите какой герой-компьютер у нас получился!

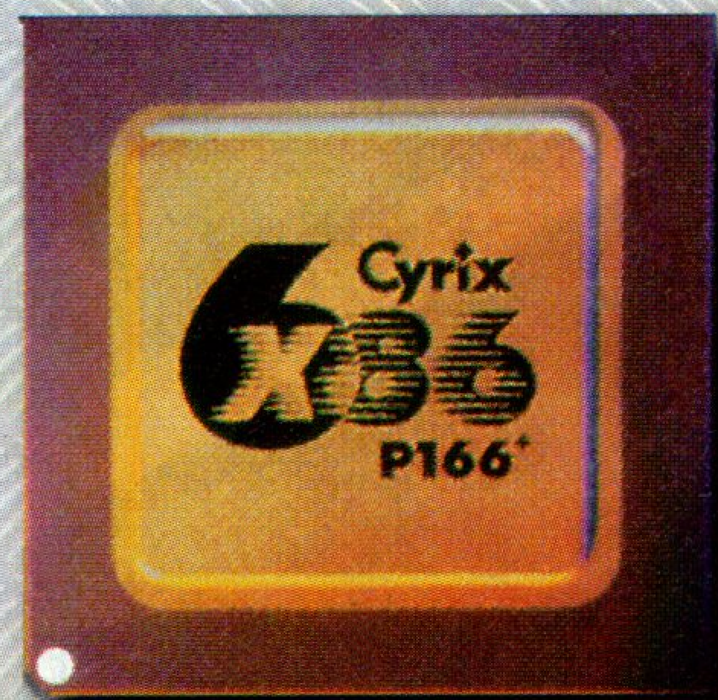
Процессоры (ЦП) и материнские платы.

Это — наиболее значимая часть нашего выбора (определяемся с IQ!). Вопрос не стоит так: **Intel** или не **Intel**? Важнее соотношение между ценой и производительностью кристалла, тем более выбор есть. Фирмы **AMD**, **Cyrix** и др. создали достоверную систему определения эффективности работы процессоров. Она основана на сравнении производительности работы одного и того же компьютера с разными ЦП на реальном программном обеспечении (к сожалению, не играх). Полученная величина сравнивается с ближайшим меньшим значением для семейства **Pentium** и определяется рейтинг тестируемого кристалла. Например, обозначение **AMD K5-PR133**, **6x86 Cyrix P-133+** свидетельствует, что эти процессоры немного быстрее **Pentium**'а с тактовой частотой 133 МГц.



Что же выбрать?

По результатам голосования русскоязычных сталкеров Интернет (агентство **Mega Pro et Contra**) на первом месте по популярности **Cyrix**, затем **Intel** и с заметным отрывом замыкает список **AMD.** Опираясь на свой опыт, скажем — большой разницы среди процессоров с одинаковым рейтингом нет. Возможно, лишь аналоги 486-го процессора от **Cyrix** могут доставить некоторые неприятности. Поэтому производителя процессора выбирайте, сообразуясь с собственным вкусом (**Intel** — это как бы



классика жанра) и кошельком (**AMD** — самый дешевый). А вот чтобы вас ничего кроме перипетий сюжета не волновало, а компьютер надолго не задумывался, то рейтинг процессора должен быть 133, а лучше — еще выше. Однако не думайте, что система на **Pentium** 200 МГц будет в 2 раза быстрее оной на 100 МГц. Реальный выигрыш, скорее всего, составит 60-80 %, а денег уйдет в 4-5 раз больше! На момент написания этой статьи (февраль с.г.) наиболее выгоден процессор с рейтингом около 150. Даже в самых «крутых» симуляторах машина будет успевать за вашими стремительными действиями. А сэкономленные деньги лучше потратить на что-нибудь еще.

Как бриллианту нужна достойная оправа, так и процессору для полной реализации своего потенциала необходима соответствующая материнская плата. Выбор здесь не слишком сложен, так как времена не универсальных плат канули в Лету. На сегодняшний день все разнообразие плат, представленных на рынке, можно разбить на 3 ценовые категории: hi-end платы (**Intel, ASUStek** и др.)



стоимостью выше 200 долларов, средний класс (**FIC, GigaByte, Tyan** и др.) -130-160 долларов и дешевые платы noname (**Tomato Board** и др.) порядка 100 долларов. Практически все они поддерживают весь спектр соответствующих процессоров и типов модулей памяти, имеют встроенные контроллеры дисководов и портов ввода-вывода. Ориентируйтесь на средний класс, так как самые дешевые платы могут попортить вам много крови. Уделите особое внимание наличию, объему и типу кэш-памяти (иногда встречается его имитация — fake cache), так как это существенно влияет на быстродействие всей системы. Хороший выбор — 512 Кб **PL cache** для **Pentium** и его аналогов. Не покупайте устаревших материнских плат с локальной шиной VLB и шиной EISA. Они уже почти не поддерживаются производителями периферийных устройств. Сегодня наиболее массовой является шина **PCI**, ее мы и выбираем.

Совет: Некоторые платы содержат практически все компоненты мультимедийного компьютера (видео-, аудио- и SCSI- контроллеры). На наш взгляд, покупка такой платы, хотя и экономит около 50 долларов, не является оптимальной. Встроенные устройства, как правило, весьма средние в своем классе, а «утилизировать» их вследствие неудаляемости при последующем и неизбежном upgrade не удастся.

Еще один совет: Процессоры Pentium с расширением **MMX** — последняя мультимедийная разработка **Intel** – как будто специально предназначались геймерам для помощи в их нелегком труде по спасению мира. Эти процессоры специально ориентированы на увеличение скорости обработки видео, графики и звука. В теории это позволит обойтись без дорогостоящих ускорителей, необходимых для обычных **Pentium**'ов, при этом разница в цене между обычным и **MMX** процессорами составляет чуть больше 100 долларов. Однако вы можете приобрести лишь старшие модели (166 и 200 МГц) **MMX** процессоров, которые весьма дороги. Тем более, что существующее программное обеспечение не позволяет использовать возможности нового процессора, а ведущие фирмы пока лишь только заявили о своей поддержке новой технологии. Поэтому, на наш взгляд, стоит переждать несколько месяцев.

Память

А вот и хорошие новости! Всего два года тому назад, когда 8 Мб ОЗУ стоили более трехсот долларов, для того, чтобы получить наслаждение, защищая земную цивилизацию от инопланетных котов-завоевателей в **Wing Commander III**, вам необходимо было расстаться с более чем шестистами кровными долларами. Теперь, играя в **Wing Commander IV**, вы удовлетворите его требования к памяти за сумму, меньшую в 10 (!) раз. Поэтому мы рекомендуем не жадничать и осчастливить свой компьютер (а заодно и себя) 16-ю, а лучше 32-мя Мб памяти. Этого на ближайшее время заведомо хватит (хотя и нет предела совершенствованию).

Совет: Выбирая модули памяти, отдавайте предпочтение **EDO** или **SD-RAM** (не поленитесь проверить в описании к вашей материнской плате, что для нее лучше). Выбирайте модули объемом побольше — 8 или 16 Мб в одном, легче будет добавлять еще, когда почувствуете нехватку. И помните, чем больше памяти — тем быстрее летаем!

Накопители

Дисководы на гибких дисках (1,44 Мб)

На сегодняшний день для игр практически не нужны. Вряд ли вы найдете что-нибудь достойное внимания на дискетах. Однако, если ваш друг безнадежно застрянет в квесте, который вы с легкостью прошли, то небрежно передав ему свой save на дискете, вы в очередной раз поддержите свою репутацию отличного игрока. Поэтому оставим у себя на компьютере это морально устаревшее устройство.

Жесткие диски

Вообще то для нынешних игр большой жесткий диск не очень-то нужен. На наш взгляд, наиболее экономичный выбор сегодня — от 1,3 до 2,1 Гб с интерфейсом **E-IDE.** Если вы на своей материнской плате обнаружили встроенный контроллер **SCSI-II,** то, конечно, можно прикупить соот-

ветствующий жесткий диск. Потратите раза в полтора раза больше денег, а реального выигрыша по сравнению с устройством, имеющим интерфейс **E-IDE**, можете и не заметить (проверено практикой).

Приводы CD-ROM

Представьте себе ужасную картину: вы — маг, который в самый разгар боя обнаружил, что забыл все заклинания, а попытки прочесть что-нибудь в волшебной книге ничего на дают. Именно так чувствовал себя один из авторов, когда его **CD-ROM** вышел из строя. Компакт-диски не читались, мир мультимедиа был потерян. Только быстрая смена привода уберегла автора от тяжелейшей депрессии — ведь практически все, что сейчас выпускается из игр и ПО, выходит на компакт-дисках (легальных и нелегальных).

Оставив в стороне технические тонкости, посоветуем выбрать устройство с интерфейсом **E-IDE** (**ATAP**I) от известных производителей (**Panasonic, Sony, IBM, Philips** и т.д.). Поскольку существующие компакт-диски оптимизированы для двух и четырех скоростных приводов, то купив 10- или 12-скоростное устройство, вы, в случае видео- и аудиодисков, не получите выигрыша в производительности, пока не будут выпущены специально разработанные программные произведения мультимедиа.

Совет: Покупайте 6-8 скоростные накопители — этого сегодня достаточно, особенно если вы любите «попиратствовать». 8 скоростные устройства имеют меньший коэффициент использования ЦП, а следовательно, оставят больше ресурсов для самой игры.

Еще один совет: Поскольку ваша основная цель — игровой компьютер, и вы не будете создавать огромные базы данных или издавать журналы, не перегружайте ваш компьютер приводами **CD-R**, магнитооптикой, стримерами и т.п. устройствами. Деньги целее будут.

Видеоподсистема

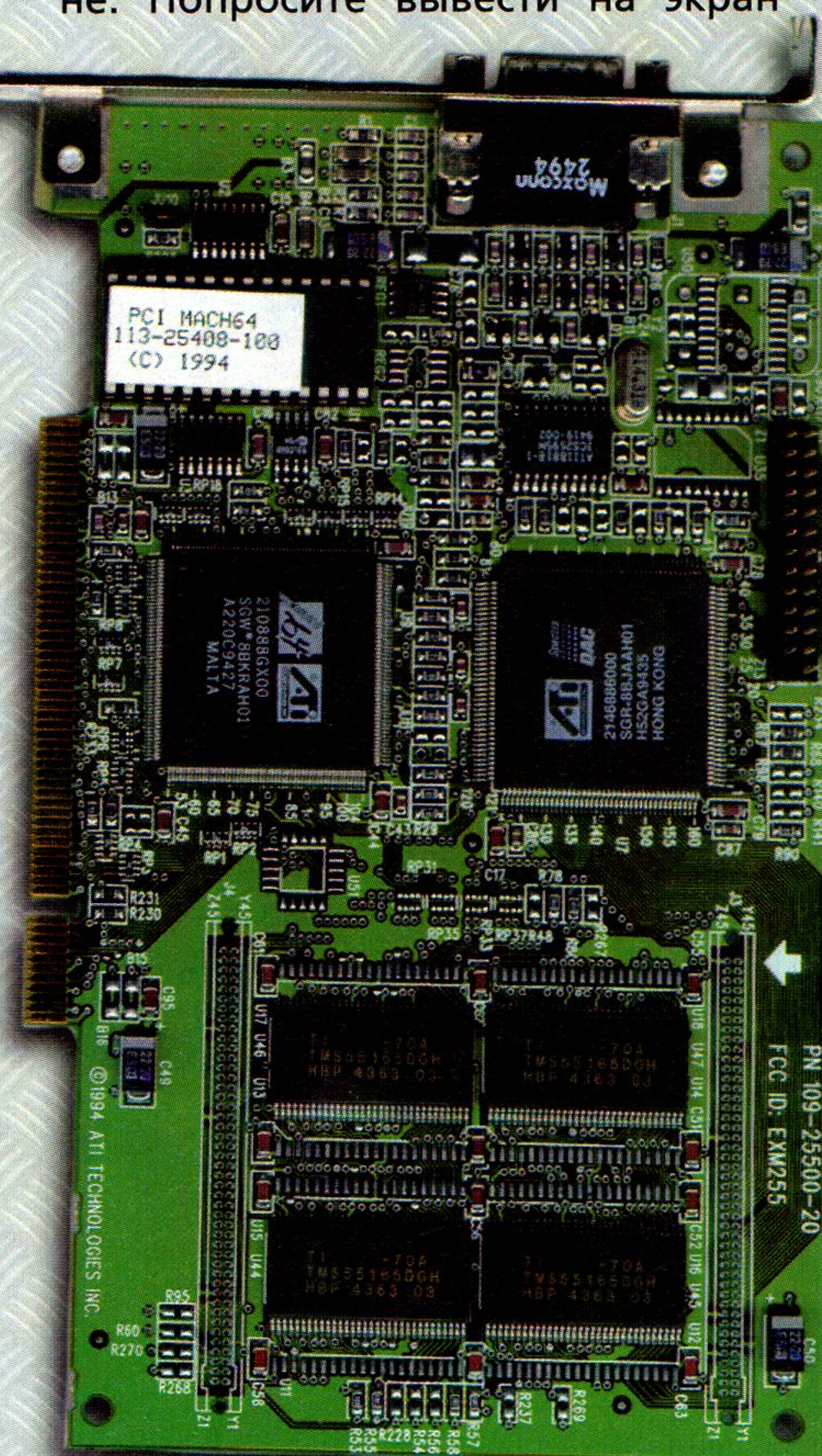
Если прибегнуть к аналогии с ролевыми играми, то монитор напомнит нам магический шар, владельцу которого доступно все многоцветие красок виртуального мира. Но ощущения будут действительно приятными, если этот шар не приобретен по случаю на дешевой распродаже. Игроки со стажем наверняка с содроганием вспомнят головную боль и резь в глазах после нескольких часов непрерывной, захватывающей игры на компьютере с 14-дюймовым монитором непонятного происхождения с противно мерцающим изображением (чересстрочная развертка). Если вы хотите сберечь здоровье и насладиться потрясающей графикой современных игр, то вам необходим, по крайней мере, 15-дюймовый монитор. Но учтите — для получения изображения с разрешением выше 800x600 его уже недостаточно. Поэтому оптимальным решением станет покупка монитора с диагональю 17 дюймов и размером зерна не более 0,28 мм. И хотя цена такого чуда техники (около 600-800 долларов) в 1,5-2 раза больше его 15 дюймового собрата, примите во внимание, что монитор — одна из немногих частей компьютера, моральная смерть которой совпадает с ее физической смертью! Потратившись один раз на качественный монитор известной фирмы, вы можете не задумываться о его замене по крайней мере 3-4 года. Для остальных комплектующих этот срок составит лишь год — полтора.

На сегодняшний день практически все 15-17-дюймовые модели мониторов удовлетворяют самым жестким требованиям безопасности, поэтому никаких защитных фильтров не требуется. Приобретая монитор, обратите внимание на его максимальную частоту кадровой развертки — она должна быть не ниже 75, а лучше 85 Гц при разрешении 1024x768 (проверьте в описании изделия). Если вы к тому же пользователь **Windows95,** то убедитесь в наличии поддержки спецификации **DDC1/2**, что необходимо для двустороннего обмена данными между видеокартой и монитором, и для реализации технологии «включай и работай» (**Plug and Play**).

Несколько слов о мониторах с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ) **Trinitron.** Они отличаются меньшими искажениями изображения по сравнению с остальными типами ЭЛТ, но особенность их визуального восприятия («вогнутость») и заметные при пристальном взгляде поперечные полосы (тень от демпфирующих проводников маски) могут вызвать некоторый дискомфорт. Впрочем, это — дело привычки.

А вот что, с нашей точки зрения, не стоит покупать, так это «мультимедийные мониторы». Под этим красивым термином обычно понимается наличие встроенных динамиков и микрофонов. Это неоправданно, поскольку качество колонок не выше среднего, и они жестко закреплены. В результате качество звука — невысокое. Встроенный микрофон также неудобен — вы вынуждены занимать определенное положение перед монитором, а запись получается зашумленной. Достоинство этих мониторов заключается в приятном внешнем виде и отсутствии неэстетичных соединительных проводов. Такой монитор хорош для офиса, но не для игр.

Совет: При покупке монитора постарайтесь выбрать из нескольких или хотя бы двух экземпляров. Вещь дорогая, а небрежная транспортировка может вызвать ухудшение сведения, фокусировки, пятна на экране. Попросите вывести на экран



тестовые таблицы или какое-либо статическое изображение, но не видеоролик. Особо внимательно проверьте изображение по краям и углам экрана. Кстати, используя этот наш совет, вы сможете прекрасно выбрать себе также и телевизор!



Но монитор — это лишь конец цепочки от создателей компьютерных игр до пользователя. Наличие самого дорогостоящего монитора еще не гарантирует воспроизведение всех эффектов, задуманных и осуществленных разработчиками. Монитор лишь отобразит видеосигнал, созданный видеокартой. Давать рекомендации по выбору конкретной модели видеокарты не имеет смысла, так как их разнообразие велико, а цена колеблется от 30 до нескольких сотен долларов. Разнообразие их «внутренностей» не столь значительно — изготовителей популярных наборов микросхем можно пересчитать по пальцам. Выбирайте карты из ценового диапазона 70-150 долларов, желательно известного производителя.



Однозначно на ней должно быть не менее 2 Мб видео ОЗУ, это позволит поддерживать при разрешении 800x600 режим цветности **True Color**. А еще лучше купите карту с 4 Мб видео ОЗУ и у вас не возникнет никаких проблем в этой области (хотя это довольно накладно). Интерфейс видеокарты должен быть, естественно, **PCI.**

Совет: Обратите внимание на соответствие видеокарты спецификации **VESA 2.0**. Хотя это не всегда критично для ОС **Windows95**, но проблемы могут возникнуть и там. Например, при запуске игр в окне **DOS.** Один из авторов был вынужден разыскивать в Internet некую корректирующую программу для запуска **Broken Sword: Shadow of Templars** с картой **S3 Trio 64V+**.

Выход **MMX** процессоров делает не совсем ясной ситуацию с многочисленными специализированными ускорителями. Но если вы учли один из наших советов и отложили на время переход на эти процессоры, то полезно купить видеоплату с **MPEG-player**'ом для ускорения работы с видео (с качеством лучше бытового видеомагнитофона). Для любителей имитаторов и **DOOM**'подобных игр последнего поколения необходим 3D ускоритель, который позволит добиться плавного воспроизведения фотореалистичного пейзажа (умалчиваем, как обещали, о количестве полигонов в секунду и др. и пр.).

Совет: Воздержитесь от приобретения видеоплат с **TV** тюнером — устройством, превращающим компьютер в телевизор. Необходимость данной возможности сомнительна и нужна лишь тем, кто разрывается между компьютером и сериалами. Друзья, делая за один раз одно дело, вы не перенапряжете свой мозговой ЦП излишней многозадачностью!

Звук

Канули в Лету времена, когда писк встроенного динамика **PC** удовлетворял игроков. Красивой, динамичной и объемной картинке современной игры просто необходим такой же звук. Здесь не должно быть компромиссов!

Стандартом де-факто для звуковых плат стала совместимость с **Creative Labs**, хотя настоящие ценители знают — это не высший, а крепкий средний класс. Цены на российском рынке колеблются от 30 до более 300 долларов. Хорошая плата стоит 120-200 долларов. Что же мы получим за эти деньги?

Во-первых, воспроизведение аудиофрагментов звукового сопровождения игр с качеством лазерного компакт-диска. Во-вторых, эти устройства оснащены **Wavetable** синтезатором, совместимы со стандартом **General MIDI**. Это, при наличии качественных образцов звука живых инструментов в ПЗУ, позволит не пропасть втуне усилиям композиторов серьезных игровых компаний (вспомним **Phantasmagoria I от Sierra On-line**). Вы ощутите всю прелесть эффектов симфонического зала — реверберация, эхо, боковое отражение звука...

В-третьих, такое модное сейчас направление, как объемный звук. По нашим собственным ощущениям, это неплохое дополнение к вышеперечисленным «деликатесам». Хотя, к сожалению, сегодняшняя реализация 3D звука не более, чем аппаратная или программная имитация настоящего объемного звука (например, в хорошем кинозале — до 6 отдельных звуковых каналов, а не два).

Но, как вы понимаете, сформированный звуковой картой сигнал донесут до ушей геймера акустические колонки. Выходная мощность усилителя карты невелика, ограничена обычно 4 W, что делает необходимым приобретение активных колонок. Лучший выбор — трехкомпонентная система из двух настольных колонок и **subwoofer**'а, для полноценной передачи басов. Правильно разместив такую систему (рекомендуем поместить **subwoofer** под свой стул!), вы получите действительно качественный звук. Такой набор будет стоить около 100 долларов.

Совет: Звуковые карты с FM тюнерами, скорее всего, не пригодятся.

Ведь мы собрались играть серьезно, не отвлекаясь на бурчание **DJ**'ев, политновости и т.п.

Мыши, джойстики и устройства VR

Чтобы не только созерцать, но и влиять на развитие событий в игровом мире, вам не обойтись без координатных устройств ввода.

Не пугайтесь! Это всего лишь мыши, джойстики и трекболы, а также кое-что еще. Выбирая такие устройства, не уйти от рукоприкладства. Трогайте, щупайте, гладьте и нажимайте на кнопки — мышь или рукоятка джойстика должны сидеть в руке как влитые и стать ее продолжением. Не экономьте 10-20 долларов, покупая сомнительный товар, иногда ваша жизнь или судьба всей вселенной будет зависеть от несостоявшегося щелчка мышью или неожиданно застрявшей рукоятки джойстика!

Многообразие форм и моделей манипуляторов на рынке безгранично и желания самого привередливого эстета будут удовлетворены. Начинающий пользователь вполне удовлетворится мышью от 15 долларов и джойстиком от 13 долларов от Genious. Любители полетов для большей реалистичности наверняка выберут штурвал с десятком кнопок или джойстик с обратной связью (отдача при стрельбе!) и комплект педалей ценой в десятки долларов.

Ажиотаж, возникший пару лет назад, вокруг шлемов и очков виртуальной реальности практически полностью прошел. Идея была хорошей, но низкое разрешение жидкокристаллической матрицы шлемов, их высокая цена, быстрая утомляемость глаз в очках свели благое дело на нет. Тем более что есть некоторые данные о плохом влиянии подобных устройств на психику. Несмотря на это, мы пробовали не раз и нам понравилось. Так что, если у вас есть лишняя тысяча долларов на шлем, то рискуйте!

Коммуникации

Сегодня, когда весь мир сходит с ума по многопользовательским играм, компьютер без устройства связи смотрится архаично. Однако тема безопасных и эффективных связей столь обширна, что отведенного нам для этого небольшого обзора места не хватит даже для поверхностного взгляда. Обещаем, что в будущем обязательно вернемся к этому животрепещущему вопросу.

Вместо заключения

Давайте приведем немного статистики о продаже мультимедийных компьютеров по Москве. Наиболее популярной моделью (85% продаж), как и ожидали авторы обзора, стал компьютер с процессором Р-133, 16 Мб памяти, 1,3 Гб жестким диском, 8-скоростным приводом **CD-ROM,** 16 битным **Sound Blaster**'ом и видеокартой **S3 Trio64 V+** 2Мб. Ориентировочная цена такого системного блока 935 долларов. Добавьте еще около 700 долларов на 17-дюймовый монитор, еще 100-150 на все остальное и вы получите компьютер, на котором сможете играть во все.





Sony PlayStation: что нового ?

Новый аналого-цифровой джойстик для Sony PlayStation

Первое впечатление, которое складывается от этого джойстика трудно описать двумя словами. Это отличный подарок для тех, кто давно мечтает о хорошем аналоговом контроллере для своей игровой приставки. Разница между этим аксессуаром и стандартным, с позиции общего дизайна, невелика, но ее вполне достаточно. Во-первых, сами рукоятки стали немного длинней и удобней. Верхние кнопки **L2** и **R2** расположены под другим углом, чем раньше. Позиция же крестовины и основных кнопок не изменилось.



Пара аналоговых мини штурвалов помещена в непосредственной близости от крестовины и кнопок управления, что делает этот джойстик немного более удобным в обращении, чем стандартный контроллер для **Nintendo 64.** Для координации работы аксессуара предусмотрен переключатель режимов с цифрового на аналоговый, что позволит использовать новые возможности в уже вышедших играх. Несмотря на это, для будущих игр будет существовать возможность одновременного применения и аналогового, и цифрового контроля, аналогично подобному продукту для **Sega Saturn.**

Но что действительно выделяет этот джойстик от всех остальных, так это возможность применения механических вибраций аналоговых штурвалов в определенных моментах игр. Это конечно не тот же самый эффект, который сегодня можно получить на игровых автоматах или дорогих аксессуарах этого типа для персонального компьютера. Если с чем и можно сравнить представленный в нем эффект, так это с действием механического вибратора, которым сегодня оснащены некоторые сотовые телефоны и пейджеры.

Пока на публику была представлена всего одна модель черного цвета, но в начале лета, когда этот аксессуар поступит в продажу, ожидается, что его цвет будет совпадать с приставкой. Первой игрой, которая полностью будет использовать возможности данного джойстика, станет многообещающая трехмерная драка от **Square, Tobal 2.** Но и многие ранее вышедшие игры также смогут получить вторую жизнь.

Новые модели Sony PlayStation

Белая PlayStation

Эта модель специально была разработана для стран юго-восточной Азии, куда она поступит в продажу в июне 1997 года. Основным ее отличием от стандартного варианта выступает возможность проигрывания на ней видеофильмов в стандарте **Video CD.** Этот стандарт получил огромное распространение в этом регионе, однако был не воспринят на западе. Именно поэтому эту приставку вы вряд ли сможете в ближайшее время приобрести, так как **Sony** не видит пока смысла в ее выпуске в Европе и Америке. Аппарат будет оснащен усиленной защитой от просмотра пиратских фильмов и проигрывания пиратских копий игр. Белая **PlayStation** будет продаваться в два раза дороже стандартной модели.

Кроме этого **Sony** решила немного изменить внутренний дизайн стандартной игровой системы, что в первую очередь было продиктовано желанием снизить ее себестоимость и устранить некоторые проблемы. Новая **Sony PlayStation** не будет ничем отличаться внешне от своей предшественницы, но некоторые детали ее внутренностей, а также количество выходов были изменены.

Главное, что удалось исправить **Sony** в своем аппарате касается самого проигрывателя компакт-дисков. Теперь он будет более надежным, и с ним больше не будет возникать проблем при считывании видеозаставок и музыкальных дисков. Не секрет, что самые первые модели PlayStation после продолжительной работы славились этим недостатком. Вторым нововведением стало объединение всех трех выходов (видео и аудио) в один. Эта практика уже давно применялась и Sega и Nintendo, и все для того, чтобы снизить себестоимость своих аппаратов. Правда, теперь становится невозможным использование стандартных аудио-видео шнуров, но цель оправдывает средства.

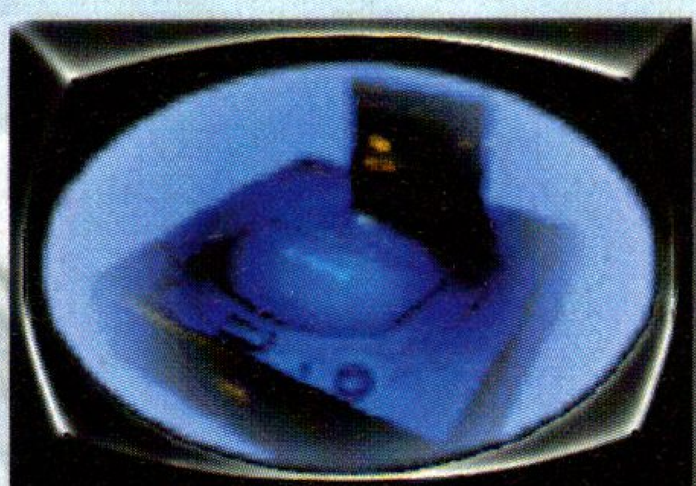




Борис РОМАНОВ



Для тех читателей, которые уже имеют возможность выходить в Интернет через **Sega Saturn**, мы рады сообщить, что в течении ближайших 6 месяцев в продажу поступят несколько игр, специально адаптированных для игры по модему. Некоторые из них предназначены только для данного аксессуара, и будут продаваться по умеренным ценам. Другие же игры будут подходить для всех. Этот список предварительный, и существует возможность, что он пополнится новыми играми. Но пока он выглядит так:



Sega Rally – только для **NetLink** (поздняя весна 1997)
Virtual On — Только для **NetLink** (поздняя весна 1997
Duke Nukem 3D (лето 1997)
Quake (позднее лето 1997)
Warcraft II (осень 1997)
Saturn Bomberman (поздняя осень 1997).

Кроме этого, ниже будут перечисленны и описаны несколько адресов, которые помогут владельцам **NetLink** воспользоваться доступом в Интернет на полную катушку.

Sega NetLink Central:
http://www.sega.com/netlink

Официальный Сеговский сайт. Доступ к **PlanetWeb**, усовершенствования броузера и прочая информация.

PlanetWeb (Разработчики броузера для NetLink):
http://www.planetweb.com

Как только будет появляться новое ПО, его можно будет отсюда скачать.



Deja News:
http://www.deja-news.com

Если вы хотите получить доступ в **Usenet**, читать объявления и новости, самому помещать там информацию, это самое лучшее место.

WBS — The WebChat Broadcasting System:
http://wbs.net

Если вы хотите в реальном времени переписываться с пользователями Интернета через **NetLink**, то **WBS** имеет в своем распоряжении уникальную технологию, которая позволяет это делать без дополнительного ПО. Пользователи **NetLink** имеют там свою «комнату», под названием **Netlinkorama**, где всегда есть с кем поговорить.

Southeast Missouri's Online Community:
http://www.pbmo.net/chat

Еще одна служба, многие пользователи которой владеют Нетлинком — подписка на новости.

Подписываясь на новости, специальная служба будет их вам постоянно рассылать. Поэтому отпадает необходимость самому искать важную информацию и терять на этом время. На данный момент, для пользователей **NetLink'a** имеется несколько таких служб:

The Official PlanetWeb Lists:
• **majordomo@planetweb.com**

Пошлите туда письмо с пустой строчкой **Subject** и с телом сообщения «**subscribe netlink-cust.**»

• **netlink-request@s1.net**

Все то же самое, только тело сообщения должно быть «**subscribe.**» **NetLink** Страницы.

Несколько владельцев и фанатов **NetLink** создали свои собственные **Web** страницы.

Eric's Sega Source:
http://www.concentric.net/~kermit24/

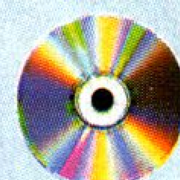
Mr. Music's Homepage:
http://www.geocities.com/TimesSquare/7370

Domain of the Wizardress:
http://www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/9197/nlcomm1.htm

Аналого-цифровой джойстик.

Этот великолепный аксессуар заменяет собой все существующие рули и штурвалы, одновременно предлагая непревзойденное управление игрой. Ниже перечислено несколько игр, которые полностью или частично используют этот великолепный джойстик.

1. Andretti Racing – EA.
2. Blazing Heroes/Mystaria — Sega
3. Clockwork Knight 2 — Sega
4. Cyber Speedway — Sega
5. Dark Savior – Sega
6. Daytona USA — Sega
7. Daytona USA CCE — Sega
8 .Die Hard Trilogy — Fox Interactive
9. Doom- GT Interactive
10.F-1 Challenge — Virgin Interactive Entertainment
11.Hang-On GP – Sega
12.Need For Speed — EA
13.Nights — Sega
14.Panzer Dragoon — Sega
15.Panzer Dragoon II Zwei – Sega
16.Powerslave (Exhumed) — Playmates Interactive
17.Sega Rally — Sega
18.Sonic 3D Blast — Sega
19.Soviet Strike — Electronic Arts
20.Virtua Cop 2 — Sega
21.Wing Arms — Sega





Новые дополнения для NINTENDO 64



Еще совсем недавно игровая приставка **Nintendo 64** была для всех новинкой, обещавшей навсегда изменить мир электронных развлечений. Для многих ее нынешних владельцев именно так все и произошло, но вот ее производитель снова собирается поменять установившийся порядок вещей. В то время, когда европейские покупатели только лишь получили возможность официально приобрести эту систему, у себя на родине **Nintendo** потихоньку начинает подготавливать геймеров к новым тратам. В течение этого года владельцы данной 64битной приставки смогут приобрести целых два новых нестандартных аксессуара. Один из них, **Vibration Pack**, обещает добавить ощущений от игрового процесса, а второй, **64 DD** перевернуть все наши представления о том, как в будущем мы будем играть в видеоигры. Мы решили рассказать о них по подробнее, чтобы немного развеять разные домыслы и слухи.

Vibration Pack

По существу, данный аксессуар не принесет в себе никакого реального прорыва в игровом процессе, однако многим придется по душе это неказистое устройство. Работающее на батарейках, оно подсоединяется к джойстику и в нужный момент может дополнить ваши эмоциональные ощущения от игры физическими. Как это точно работает, пока не разглашается, однако **Vibration Pack** будет каким-то образом сообщать вибрации джойстику, что соответственно поможет создать впечатление реальности происходящего на экране. Первой игрой, специально разработанной под этот аксессуар, будет леталка-стрелялка **Star Fox 64,** которая появится в продаже одновременно с **Vibration Pack** в начале этого лета.

64 DD

Если посмотреть на **Nintendo 64** поближе, то в этой практически идеальной игровой системе можно заметить лишь один, но большой недостаток. Для хранения информации используются картриджи, которые способны хранить относительно небольшие обьемы данных. Их себестоимость достаточно высока по сравнению с компакт диском, что сужает круг компаний, способных разрабатывать продукцию для этой приставки. Не каждое издательство сегодня может позволить себе такую роскошь, как предварительную покупку у **Nintendo** микросхем памяти, с риском того, что игра может не стать популярной. В случае с другими более дешевыми носителями информации вопрос решается просто. А вот нести значительные убытки от затоваривания картриджами, которые никому не нужны, никто уже не хочет. Большинство издательств именно поэтому так быстро поспешило перейти на публикацию игр на менее мощные, но более надежные с финансовой точки зрения игровые системы.



Компакт диски никогда не устраивали **Nintendo.** Но как показали последние события, и эта стена частично рухнула. Нет, **Nintendo** не собирается переходить на компакты, однако сделать так, чтобы игры стали дешевле, им все-таки придется. Еще в момент выхода **Nintendo 64** в свет представители компании заявили о скором приходе своеобразного расширения для своей приставки в форме некого дополнительного проигрывателя магнитооптических дисков. Первоначально планировалось выпустить его в продажу летом 1997 года, когда, по прогнозам **Nintendo,** они смогли

бы продать необходимое для этого шага количество игровых приставок. И хотя ожидать поступления в продажу данного аксессуара в заявленный срок уже не приходится, сомнений нет, он, при удачном стечении обстоятельств, может действительно перевернуть наши представления о домашних электронных развлечениях.

По существу, **64 DD** является в первую очередь устройством, которое сможет не только проигрывать игры, но и записывать информацию на магнитооптический диск. По последним данным, объем информации, хранящейся на таком носителе, специально разработанном для **Nintendo**, будет составлять 64 Мегабайта. Предполагается, издатели будут вольны сами решать, сколько места на нем отвести под саму игру, а сколько оставить для записи дополнительной информации. Скорость считывания информации с этого диска будет составлять 790 Килобайт в секунду. Для сравнения, у двухскоростного проигрывателя CD этот показатель примерно равен 300 К/сек, а у картриджа – около 5000 К/сек. Этот аксессуар будет подсоединяться к заранее предусмотренному в **Nintendo 64** входу, что позволит издателям совмещать использование картриджа и диска в одной игре. Похожей возможностью уже сегодня обладает **Sega Saturn**, для которой в Японии уже было выпущено немало подобных игр. Результат просто потрясающий. Время загрузки практически равно нулю, а игра не страдает от ограничений налагаемых картриджем на качество звука и изображения. Но в случае с **64 DD** разработчики могут добавить к этому и многое другое.

Возможность записывать новую информацию в уже существующую программу не является особой новостью. Это сегодня можно без проблем проделать и на компьютере, но кроме дополнительных уровней и еще нескольких мелочей компании-разработчики не особо пользуются этим свойством. И что нового может предложить здесь **Nintendo**, остается пока неясно. Главный разработчик игр этой компании, **Shigeru Miyamoto**, который, по видимому, принимал в разработке концепции **64 DD** самое активное участие, недавно намекнул в одном из интервью, что для данного устройства он начал разработку неких «саморазвивающихся» игр. Что конкретно он имел в виду, мы увидим не ранее 1998 года. Но стоит отметить, что количество заявленных под этот аксессуар проектов пока не вселяет оптимизма. В ситуации, когда основная игровая система от данного производителя справедливо критикуется за недостаточный ассортимент игр, переключаться на новую систему полностью было бы самоубийством. И даже заявленная первоначально **Zelda 64**, скорее всего, поступит в продажу на картридже. Также стоит отметить, что **Sony** постаралась на славу в переманивании на свою сторону бывших партнеров **Nintendo** по этому проекту. И **Final Fantasy 7**, и не менее популярная в Японии серия **RPG, Dragon Quest** – все стали козырной картой в руках **Sony**. Тем не менее, те компании, которые сегодня не хотят по разным причинам активно поддерживать **Nintendo 64**, обещают сменить свой гнев на милость, как только поступит в продажу **64 DD**.

Так в чем же все-таки состоит вся революционность этого аппарата. И тут нам придется вторгнуться в сферу неподтвержденных слухов и домыслов. По мнению многих экспертов, одной из основных причин того, что **Nintendo** до сих пор не отказалась от картриджей, является тот факт, что эта компания не захотела сразу привязывать себя к какому-то отдельному носителю информации. Существует мнение, что с первого момента зарождения **Nintendo 64** ее создатели хотели полностью отказаться от последнего, привязав свою приставку к сети Интернет. Но технология не стала развиваться так быстро, как хотелось бы, и до того момента, когда мы просто сможем скачивать игрушки напрямую из сети на свою игровую приставку без особых проблем, пройдет еще немало времени. Однако именно **64 DD** способна претворить эту мечту в жизнь. Ходят слухи, что этот аксессуар может поступить в продажу в комплекте с модемом и соответствующим программным обеспечением. Стоит отметить, что в Японии **Nintendo** уже сейчас имеет подобную службу для своей 16ти битной приставки. Правда, игры скачиваются для нее не из Интернета, а передаются по спутниковой связи. Несомненно, для американского и европейского рынка эта услуга пока слишком дороговата, но факт есть факт. Кроме этого не для кого не секрет, что **Nintendo** сегодня активно сотрудничает с компанией **Netscape**, а также с американской корпорацией **GTE**, специализирующейся на информационных технологиях. Все это является прекрасной базой для вторжения на рынок игр по Интернету. Однако у **Nintendo** пока слишком много других проблем, чтобы ожидать скорого прояснения всей ситуации. Тем не менее, новые технологии приносят вместе с собой новые возможности, и мы постараемся и далее следить за судьбой **64 DD**.

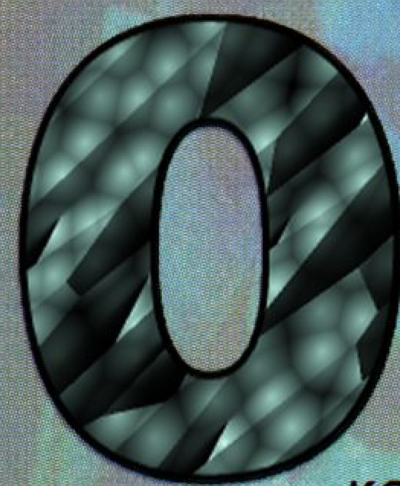


MDK

Сергей ДОЛИНСКИЙ

Дмитрий ПЛАТОНОВ

Тема:	**Action**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Shiny Entertainment**
Требования к компьютеру:	**Pentium P60, 8MB RAM, 2-х CD-ROM, SVGA**
Другие платформы:	**Sony PlayStation**
Выход:	**Весна 1997 года**

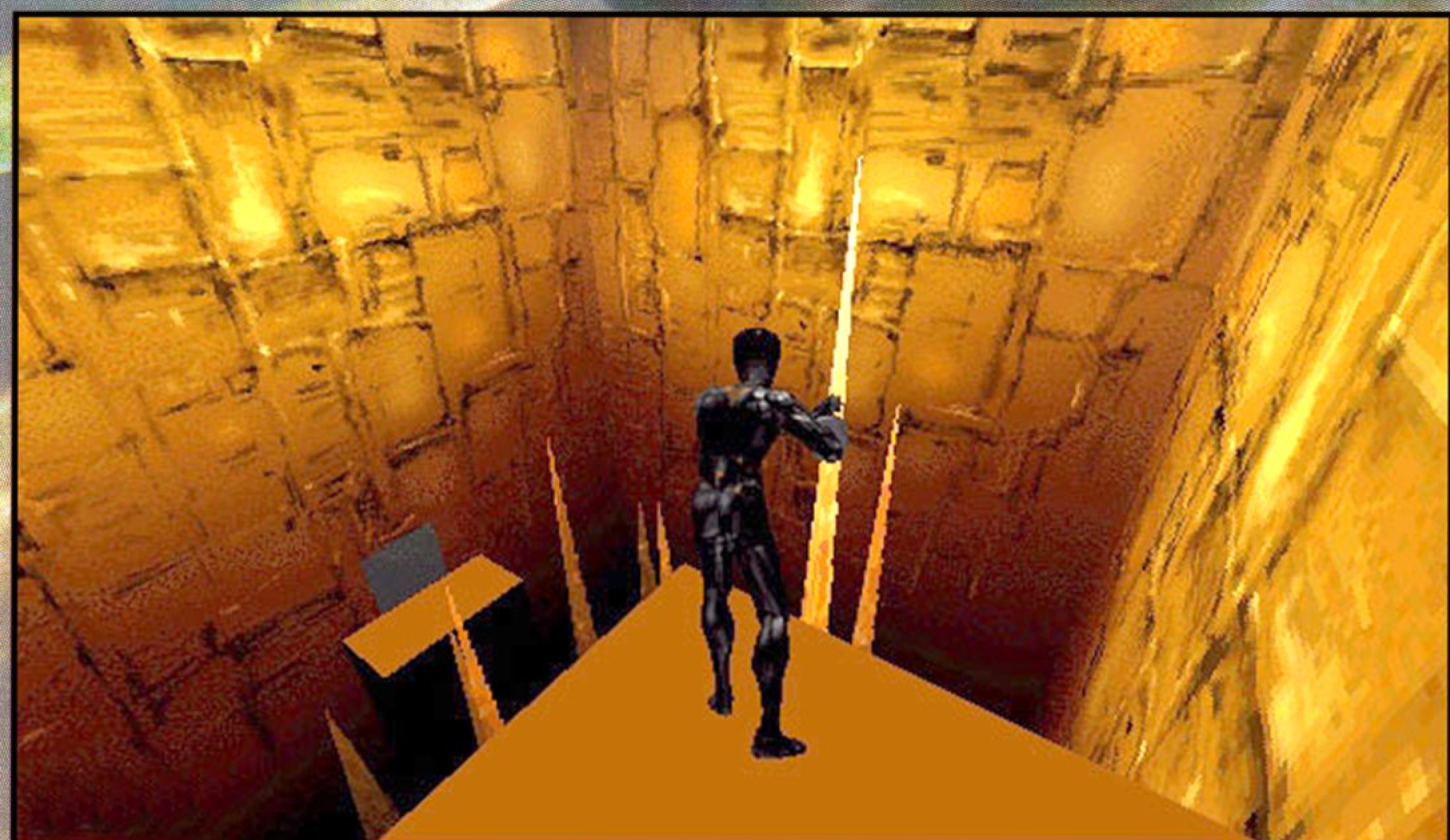


Осталось три года до того момента, как мы убедимся в правильности предсказаний нашего будущего астрологами, гадалками, медиумами, политиками и создателями компьютерных игр. Что нам только не сулили: Армагеддон, Апокалипсис, Страшный суд, Технократический ад, Отдельную квартиру каждой семье... Версия от Interplay и Shiny Entertainment не менее трагична, но все же оставляет человечеству один небольшой шанс на спасение. Для тех, кто не читал наш октябрьский номер за прошлый год, дадим краткое изложение сюжета **MDK** (**Murder, Death, Kill**).

Проклятый 1999 год. Пронизавшие всю Вселенную подпространственные туннели дотянулись до голубого неба старушки-Земли. Лишь в сказках и Библии небеса служат источником манны, а посему из развернувшихся жерл туннелей не изверглось ничего другого, кроме чистого Зла. Орды Stream rider'ов под предводительством Гюнтера Глота поработили беззащитных землян. Лик планеты обезобразили гигантские подвижные добывающие комплексы, извлекающие остатки полезных ископаемых. Жалкие группки последних свободных людей скрываются в развалинах...

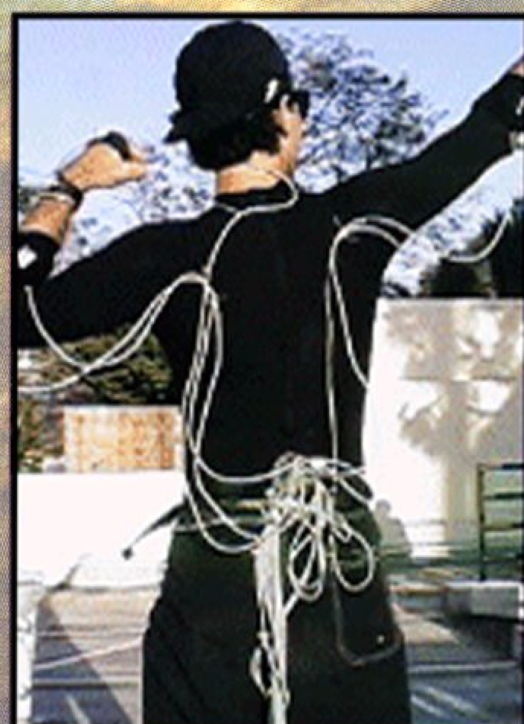


MDK (Murder, Death, Kill) совершил долгий путь от красивой концепции к реальной игре. Очень скоро все «думеры», «квейкеры» и другие «дюкологи» смогут по-настоящему оценить, что же такое 3D-стрелялка нового поколения. Редакция «Страны Игр» уже сделала свой вывод...

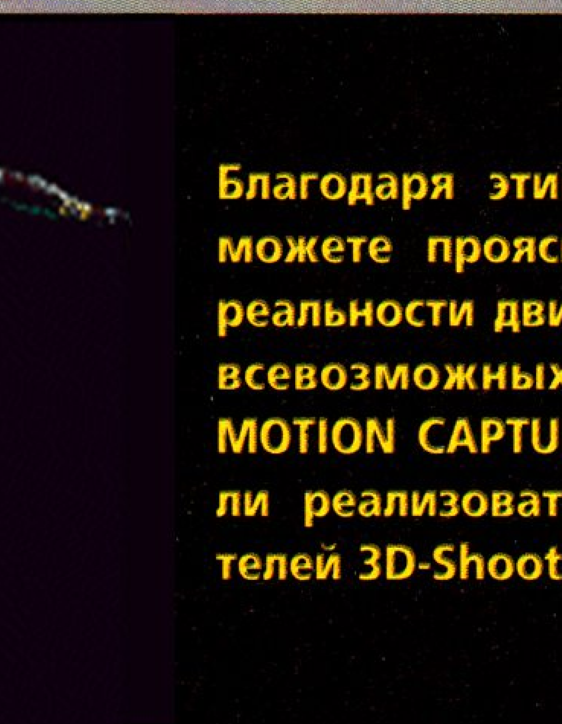


Но, по счастливой случайности, трое землян (два человека и собака), проводившие научные исследования в космосе и числившиеся пропавшими, неожиданно вернулись домой. Это гениальный изобретатель по имени Счастливая случайность Хоукинс (Fluke Hawkins), его молодой ассистент Курт Хектик (Kurt Hectic) и плод генной инженерии («кадавр») Макс (Max).

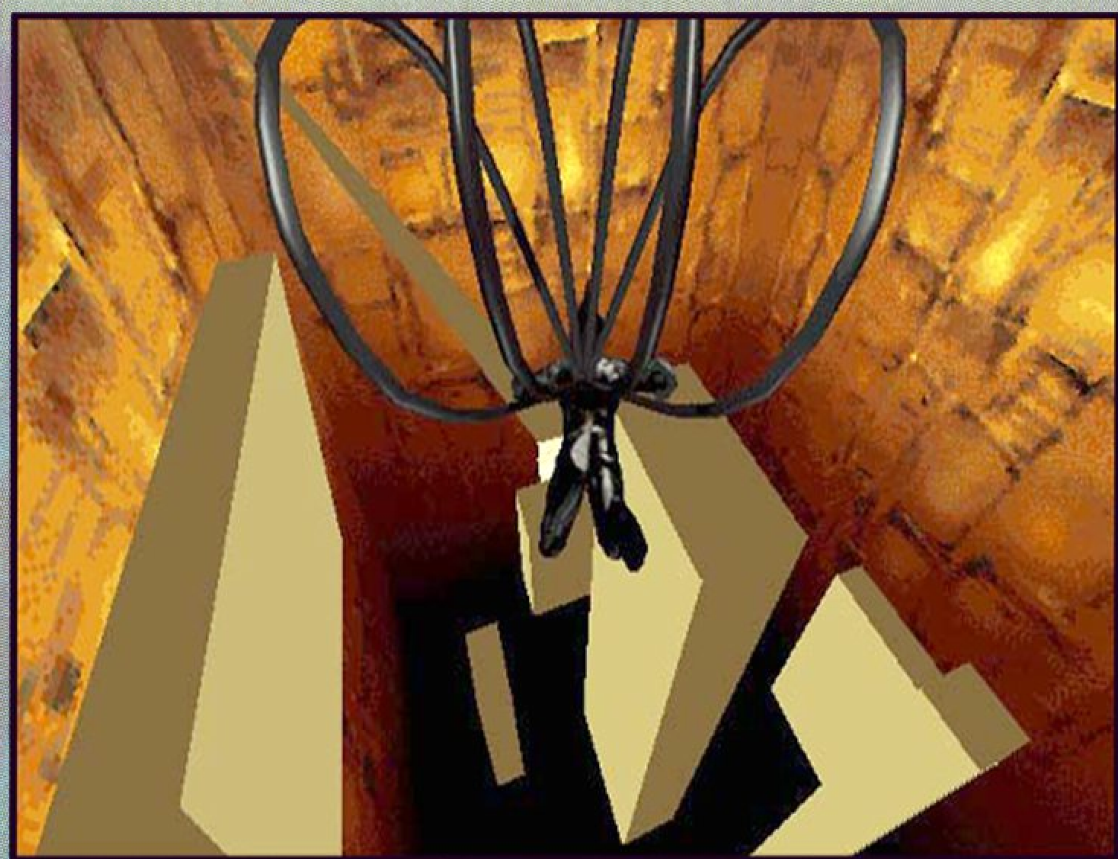
Итак, 9 часов 47 минут, Кирккалди, Шотландия. Благодаря своему сверхчутью Макс первым обнаруживает неладное — родная планета захвачена! У всех троих лишь одно желание: очистить Землю от инопланетной заразы. Тем более, для этого есть все необходимые средства - за время долгого отсутствия Хоукинс создал целый арсенал орудий уничтожения. Ассистент Курт готов рискнуть своей жизнью и испытать пылившиеся без дела устройства на почивших на лаврах инопланетянах. Верный Макс отправляется с ним...

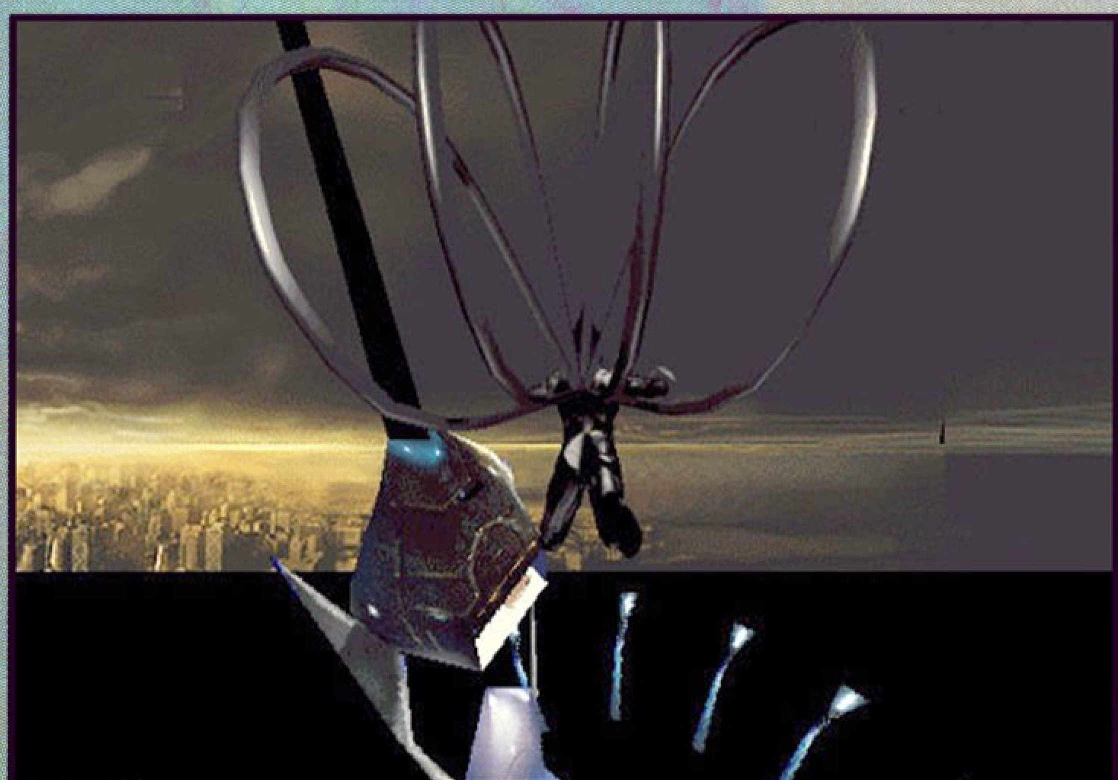


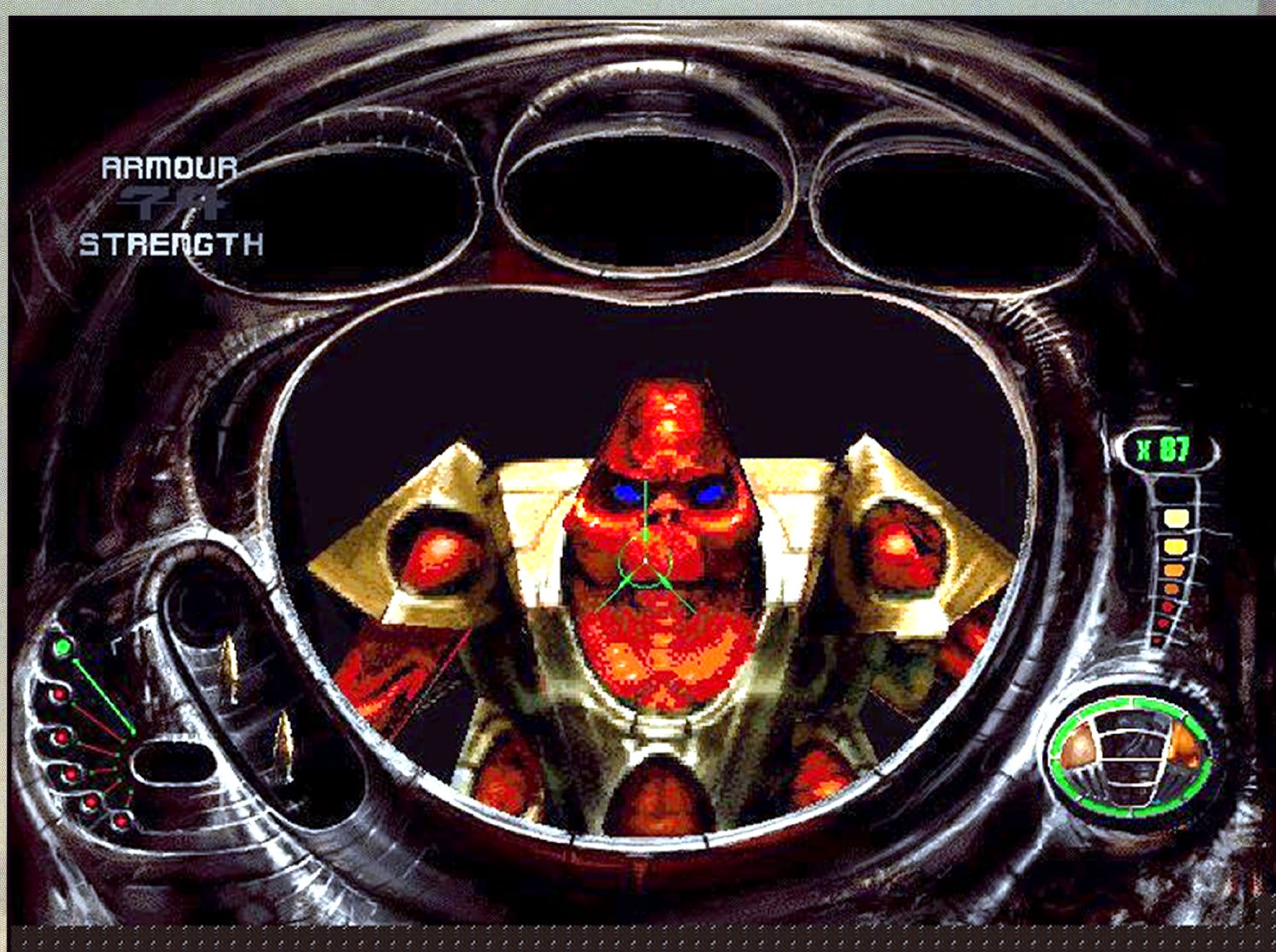




Благодаря этим рисункам (слева) вы можете прояснить для себя «секрет» реальности движения главного героя и всевозможных монстров. Используя MOTION CAPTURE создатели игры смогли реализовать мечты многих любителей 3D-Shooter'ов от первого лица...







Нельзя сказать, что подобный сюжет является сверхоригинальным, но широкая рекламная компания MDK, проведенная Interplay, принесла свои плоды. В прессе живо обсуждались технические подробности «революционной игры нового поколения», Web-сервер компании оказался завален письмами игроков с вопросами: «Когда выйдет игра? Как будет



выглядеть? Не понадобится ли SGI Indigo или Cray Supercomputer для обеспечения минимального разрешения дисплея?». Даже монстры компьютерной прессы (в том числе и наш журнал) отдали дань поднятой шумихе и, основываясь на предварительных версиях игры, писали:

«Это выглядит как наилучшая из когда-либо созданных игр для PC» — **PC Zone**;

«Слишком много инноваций, чтобы перечислить их все» — **Computer Player**

и т.д., и т.п.

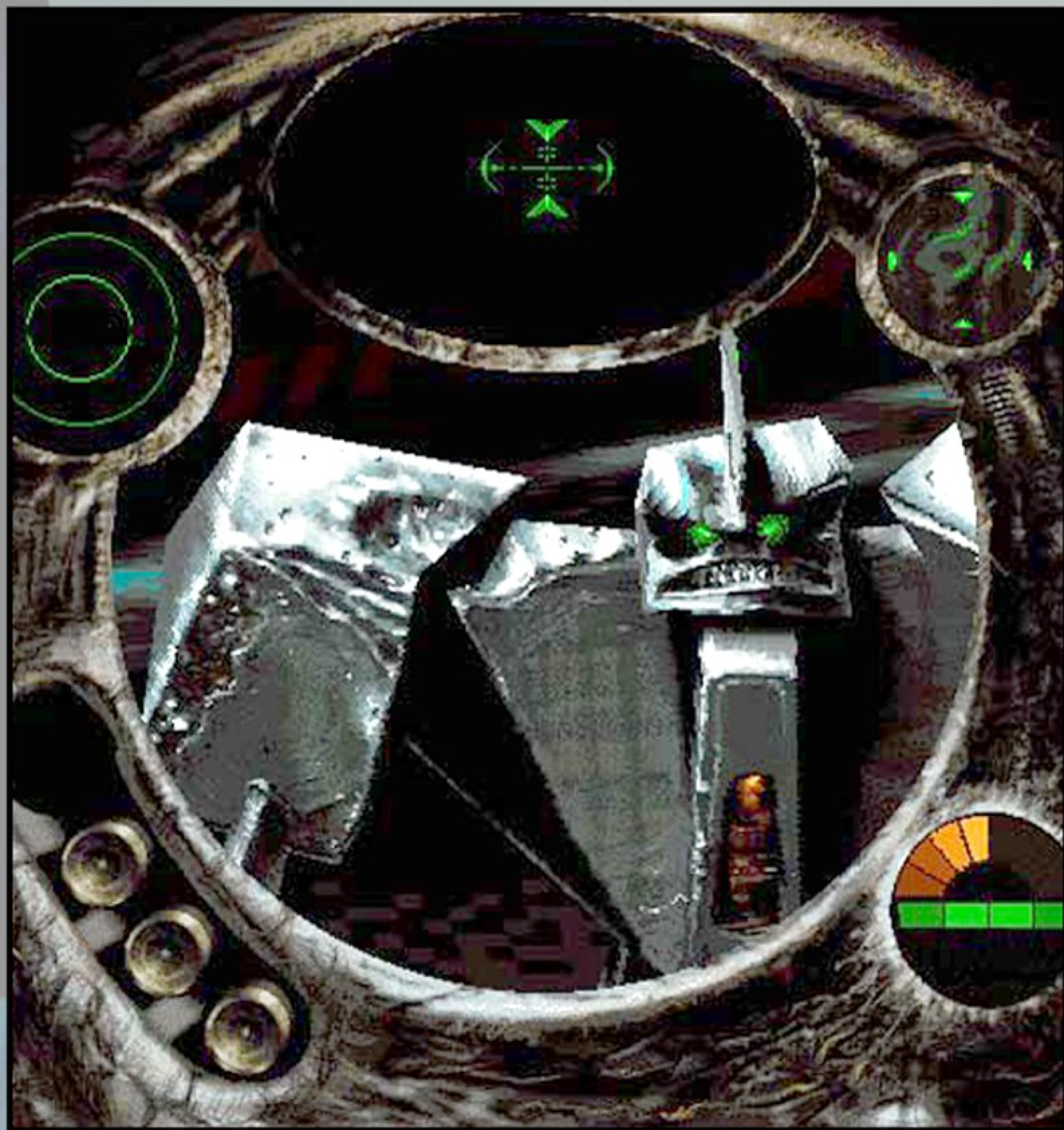
И вот, наконец, настало время, когда кроме надоевших screeneshot'ов, описаний, заочных хвалебных статей стала доступна и сама игра в версии для PC. Теперь, наконец, мы можем сами узнать, что это за штука.

Итак, поехали! С нетерпением устанавливаем **MDK** на свой компьютер и запускаем прямо под Windows95. Звуковая и видео карты нашей машины опознаются без всяких проблем, что обеспечено использованием DirectX 3.0. Дизайн заставки и главного меню оставляет приятное впечатление — лаконично и стильно. О теме игры напоминает лишь оскаленная мордочка посреди экрана. Выбираем пункт Options и перед нами около десятка пунктов, среди них и пресловутый Perfomance (трепещите, владельцы 486-ых). Перейдя к нему, обнаруживаем, что новой точкой отсчета стал Pentium-PRO 200МГц (!), которому присвоен индекс 100. С легким волнением видим — наш Pentium 166МГц оценен в 65 пунктов. М-да, сможем ли помочь Курту и Максу?

Но, учитывая, что Pentium 90МГц оценен Interplay лишь в 44 пункта, а минимум (см. выше) — P-60, двигаемся дальше. Щелчок мышью на New Game, появляется зеленый прогресс-индикатор, и игра, медленно поспешая, загружается...

Экран просветляется. На фоне мрачного техногенного пейзажа в цветовой гамме «Этюда в багровых тонах» стоит небольшая фигурка в черном. В правой руке обнаруживается некое, по-видимому, смертоносное устройство. Полагая, что это враг (мы помним DOOM!), судорожно нажимаем CTRL и ... фигурка, подняв оружие, сама стреляет в стену. Ага! Это и есть главный герой! Реминисценции с Fade to Black, Time Commando и пр. тут же нахлынули на нас. Определившись в главном, осматриваемся. Преодолеваем длинный туннель (опять чувство дежавю) и выходим на открытую круглую арену. Тут же с неба с душераздирающим воем пикируют враги, ведя ураганный огонь на поражение. Индикатор здоровья в пра-







вом нижнем углу экрана начинает быстрый обратный отсчет, и шансы человечества на спасение начинают таять. Однако, закаленные в долгих боях со всякой нечистью, мы не дрогнули и сейчас. Метким огнем сбиваем двух супостатов из трех, а последний успевает выбросить десант.

Теперь самое время воспользоваться оптическим прицелом нашего ружья (одна из новинок **MDK**). Нажимаем Spacebar, и вид от третьего лица трансформируется в привычный взгляд через перекрестье прицела (т.е. от первого лица). Используем трансфокатор и злобный оскал врага заполняет все поле зрения. Действительно, очень удобно. Плавно, как учили, спускаем курок и враг разлетается в клочья... Какая досада! Метили в самый глаз, а попортили шкурку, упустили трофей!

Покончив с первой волной нападавших, осматриваем поле боя и находим первый предмет для Inventory. Надпись вверху экрана гласит, что эта штуковина с трилистником на боку - есть «самый миниатюрный в мире ядерный фугас». Пробежав еще немного, обнаруживаем, что в **MDK** предложено нетрадиционное использование этого устройства. И кто бы мог подумать, что это ключ! Отпираем изящным ядерным взрывом дверь и устремляемся дальше. Подобрав (или раздавив?) валяющееся на полу яблоко и с характерным хрустом съев, улучшим наше здоровье на целых 10%.

Но, чу! Впереди опять опасность - большой отряд противника перекрыл проход! Решаем опробовать снаряжение, которым Курта снабдил профессор Хоукинс. Выпускаем парашют, перелетаем в тыл врага и открываем шквальный огонь. Никакой искусственный интеллект не в силах спасти злобных пришельцев, мгновение — и все кончено!

Как видите, выбранный Shiny Entertainment подход внес заметные





изменения в рисунок боя. Далеко не все уже сводится к столкновению стенка на стенку. Куда разумнее снять противника с большого расстояния (он может даже не узнать, с какой стороны пришла к нему смерть), или, с помощью маневрирования, вынудить врага принять бой на выгодной нам территории. Приятно, когда побеждаешь не только за счет преимущества в огневой мощи и чувствуешь себя стратегическим гением.

Теперь поговорим и о технической стороне вопроса. Игра весьма требовательна к возможностям машины. Cray Supercomputer пока еще не требуется, а вот о 486-х можете забыть! На ней игра просто не запустится, выведя на экран обидное сообщение о низкой производительности.

Графика в **MDK** очень красива, полностью объемна и необычна. Нагромождения горных массивов, небоскребов и откосов, подсвеченные перекрещивающимися лучами света, создают непередаваемую атмосферу одиночества и грозящей отовсюду опасности. Небо, в отличие от других игр этого жанра, не просто статический атрибут пейзажа, но одно из направлений как возможной атаки, так и пути к отступлению.

Минимальное разрешение экрана 640x480, а разрешение текстур объектов еще выше. Этот новый прием призван обеспечить существенно меньшее ухудшение качества изображения при приближении вплотную к поверхности. Это действительно работает, но не совсем так, как мы надеялись, читая панегирики **MDK**. Уткнувшись носом в стену, вы неизбежно обнаружите те же самые квадраты, что так портили все наслаждение от пребывания в виртуальном мире DOOM'а и ему подобных игр. Использование такой оригинальной находки, как снайперский прицел, только усугубляет ситуацию: при максимальном увеличении близких предметов квадраты до неприличия велики.

Звук в **MDK** сделан крайне удачно. Минимум тревожной, но неназойливой музыки лишь подчеркивает впечатление от отличных звуковых эффектов. Каждое действие в игре сопровождается естественным, ожидаемым звуком: шаги, выстрелы, свист ветра в стропах парашюта и т.д. Все это углубляет иллюзию соучастия и присутствия, несмотря на то, что действие большую часть времени идет от третьего лица.

Управление в игре очень простое. В меню эффектно реализован принцип «горячей мыши», а управление действиями героя осуществляется с помощью стандартного для жанра action набора клавиш. Поддерживается также использование всего спектра манипуляторов - от мыши до gamepad.

Удачно дополняет Курта чудо-собака Макс. Если человек — это как бы чернорабочий на поле битвы, то Макс — это и связь с базой, и разведка, и подкрепление в нужный момент (вплоть до авиаудара, стирающего целый городской квартал). Подобный прием не нов — нечто подобное мы помним по Descent II.

Игра достаточно объемна. Разработчики сообщают о восьми больших уровнях. Редактор уровней пока не анонсирован, но, поскольку он практически стал стандартным вложением в пакет поставки 3D action игр, будем надеяться на его появление.

Подводя черту, скажем, что **MDK**, конечно, не дотянула до Революции в жанре action. Но оригинальное оформление, новая технология наложения текстур и ряд других воплощенных идей, несомненно, делают эту игру достойной внимания даже пресыщенного стрелялками игрока.


Нетрадиционные для жанра action решения, отличный звук

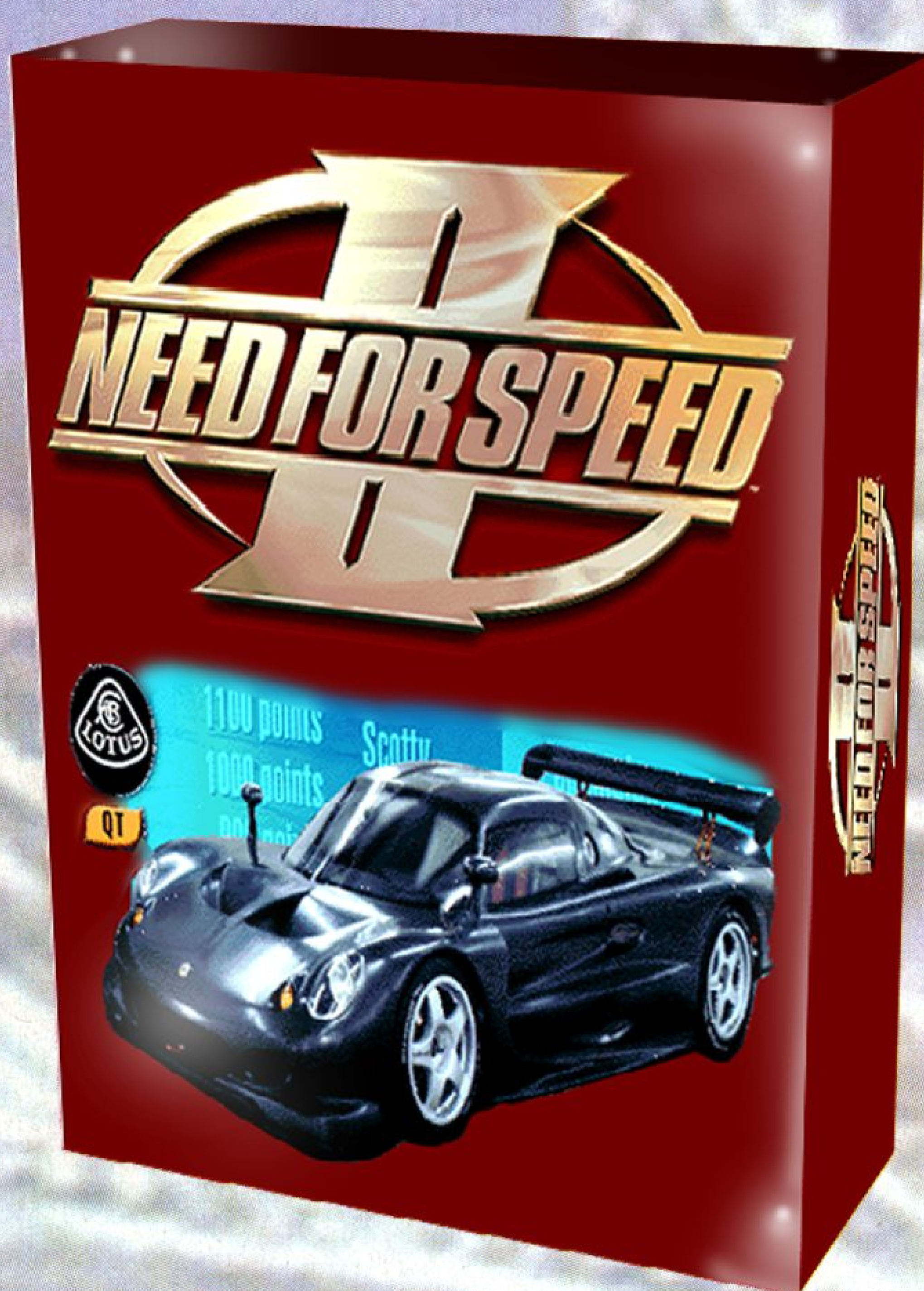

«Пожиратель» ресурсов компьютера


Хорошая игра с целым рядом новинок

9

NEED FOR SPEED 2

Дмитрий РЕЗНИКОВ



Тема:	**Гоночный симулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Pioneer Productions**
Требования к компьютеру:	**Pentium 75, 16 Mb RAM, Windows 95 + DirectX 3.0**
Другие платформы:	**Sony PlayStation**

Старых фанатов The Need For Speed, еще тех, кто начинал играть в нее в начале 95-го на 3DO, новая версия, скорее всего, разочарует. За два года можно было бы внедрить значительно больше идей, чем это сделано фирмой Electronic Arts. А некоторые новшества, напротив, внедрять бы может и не стоило.

Конечно, всем интересно узнать, какие машины можно будет опробовать в новой игре. Вот они:

- McLaren F1
- Lotus GT1
- Lotus Esprit V8
- Ford GT90
- Ford Indigo
- Jaguar XJ220
- ItalDesign Cala
- Isdera Commendatore

«МакЛарен», «Лотусы» и «Ягуар» — наиболее логичное пополнение «автопарка» **Need For Speed**. Это реальные спортивные машины, которые некоторые особо богатые граждане могут позволить себе купить. Самая мощная из них (да и из всех остальных тоже) — это McLaren, жуткий 627-сильный монстр, способный развивать скорость за 235 миль/час. «Ягуар» — машина довольно не новая, но зато весьма быстрая (220 миль/час).



Все остальные машины — концепт-кары, то есть модели, сделанные фирмами в единственном экземпляре в качестве произведения искусства. Ford GT90 — концепт-авто, продолжающее серию «GT», начатую в 60-х, когда «Форду» не удалось купить «Феррари», и он решил ее просто обогнать, что и было сделано на машине GT40. GT90 со своим 700-сильным двигателем и максимальной скоростью в 235 миль составляет главную конкуренцию «МакЛарену».





Другой «Форд» — это помесь спортивной машины и болида «Формулы Индикар». Узкая красная двухместная сигара и широко расставленные колеса. На такой машине на улицу выезжать просто нельзя. ИталДизайновская «Кала» — один из семи вариантов продолжения серии «Ламборджини». Она немного быстрее, но и немного больше в размере. Наконец, Isdera Commendatore, несмотря на свое итальянское название, является детищем немецкого автомобильного дизайнера Эберхарда Шульца. При своих 400 лошадиных силах она развивает скорость до 212 миль/час.

Трудно сказать, насколько удачной окажется идея концептуализации **Need For Speed**. До сих пор эта игра славилась тем, что позволяла людям, не имеющим денег на «Феррари», почувствовать себя пусть и виртуальным, но все же богатым калифорнийцем, разъезжающим по берегу океана и крушащим о столбы дорогую игрушку в полмиллиона долларов. За рулем «Форда Индиго» можно себя почувствовать разве что фордовским тест-водителем, поскольку даже очень богатый смертный не может позволить себе эту «игрушку» просто потому, что она не продается. Возможно, было бы все же лучше вместо особо оригинальных моделей включить то, что ждали многие «гонщики» — новые





модели «Феррари» и «Порше», а также спортивные «БМВ» и «Альфа-Ромео».

Примерно та же картина с новыми трассами. Несмотря на массу писем игроков, просивших новых длинных трасс, в игре основу составляют треки кольцевые. Правда их очень много и они расположены в разных географических точках планеты, что по-прежнему сказывается только на пейзаже, но не на ассортименте машин на дороге (честно говоря, я до сих пор не могу понять, откуда в Альпах были американские копы в первой **The Need For Speed**). Среди новых трасс особо следует отметить наличие обоих тест-треков самой фирмы Pioneer Productions, автора игры, где, собственно, все представленные машины и исследовались для вящего реализма симуляции.

Помимо новых трасс и машин реализовано несколько давнишних грез гонщиков: машины теперь можно самостоятельно окрасить в разные цвета, появилась возможность частичной настройки автомобиля (передаточные числа, положение антикрыла и прочие подобные штучки), теперь можно ездить не только по дороге, но и по полям и лугам, срезая углы, также отныне вы сможете оставаться в кабине во время аварий или езды в обратном направлении, наконец, добавились трехмерные объекты на дорогах, которые можно двигать бампером. Собственно, карта теперь тоже полностью трехмерна. Отныне можно будет играть с другом на одном компьютере - для этого введена система «двойного экрана».

Не реализованы повреждения автомобиля во время аварий. По мнению ЕА, это «неинтересно». Вы по-прежнему сможете на скорости 200 миль в час врезаться во встречный школьный автобус (это один из новых видов трафика на дорогах) и после двух десятков кульбитов в воздухе продолжать поездку как ни в чем не бывало. Мяться как в Destruction Derby машины тоже не будут, хотя от трафика (бюргерских пикапов) могут отлетать куски обшивки.



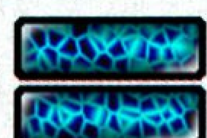
Полиция по-прежнему будет гоняться только за вами, не обращая ни малейшего внимания на вашего компьютерного оппонента. На ночных трассах по-прежнему запрещено пользоваться фарами (что, впрочем, понятно по техническим соображениям). Зато количество компьютерных оппонентов в режиме Head to head (то есть с полицией и встречными машинами) можно довести до четырех. По-прежнему нет трек-редактора, который многие ждали, что, впрочем, наверняка быстро будет исправлено каким-нибудь умельцем, как было с первой частью.

Вообще же **Need For Speed II** больше напоминает смесь The Need For Speed и Screamer 2, что, прямо говоря, не радует. Все же контингенты поклонников у двух игр довольно разные — любители быстрых, красочных, но не очень реалистичных гонок предпочитают второе, а те, кому важна максимальная близость к действительности, пользуются первым. **Need For Speed II** с концепт-карами, сюрреалистичными «фэнтэзи»-треками и дополнительным «аркадным» режимом игры пытается захватить обе группы виртуальных гонщиков. Не отпугнет ли это заядлых «реалистов»? Конечно, деталям «как в жизни» по-прежнему уделено очень большое внимание: все машины были подвергнуты на тест-треках жестоким мучениям, в результате чего у каждой обнаружился свой характер и манера поведения, да и двигатель звучит как двигатель, а не как стиральная машина. Но тем не менее, стремление ЕА убить двух зайцев может кому-то не понравиться. Что не освобождает настоящих гонщиков от обязанности новую игру купить при первом удобном случае (а тех, у кого нет «Пентиума» — еще и его). Лично я уже начал откладывать деньги на апгрейд.




Один из наилучших гоночных симуляторов на свете


Могло бы быть внесено больше изменений по сравнению с первой версией


Игра из разряда «Must buy»



Сергей ДОЛИНСКИЙ
Дмитрий ПЛАТОНОВ

Redneck Rampage

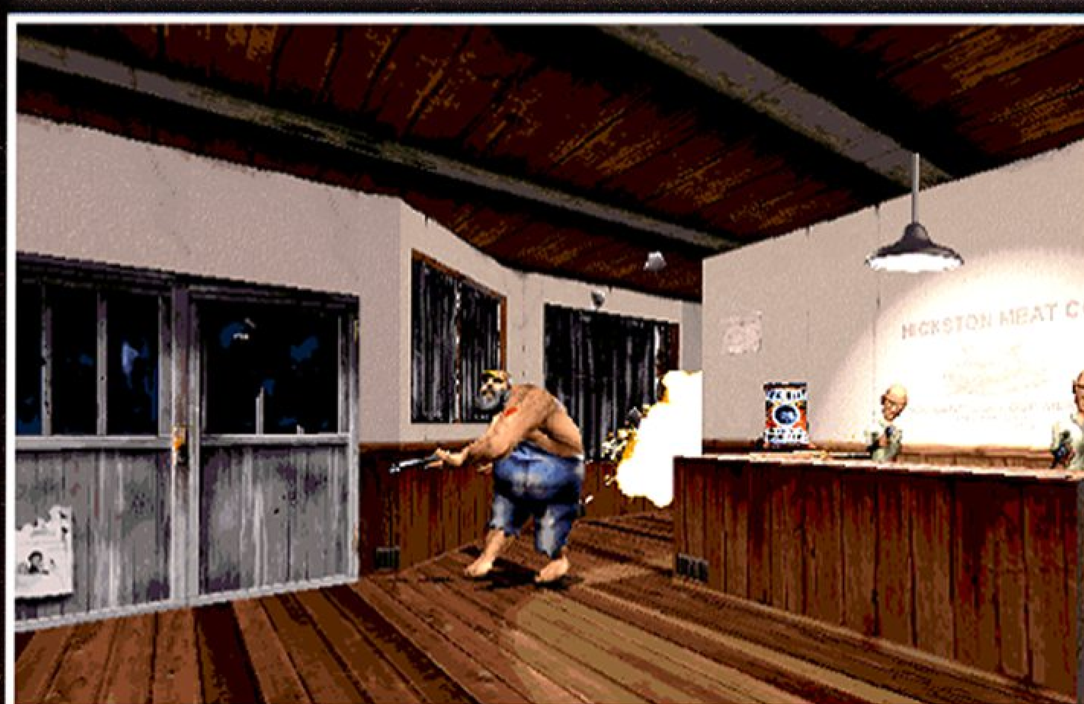




Тема:	3D стрелялка
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Xatrix
Требования к компьютеру:	Pentium 90, 16MB RAM, 30 MB HD, 2-x CD-ROM, SVGA, WIN '95, DOS
Выход:	весна 1997 года



Просто не стало житья! Надо срочно что-то делать. Чужаки уже проникли далеко в глубь страны и размножаются крайне хитрым образом. Нет, речь, конечно, не идет о шестиногих пришельцах из мусоропроводов или о планах расширения НАТО на Восток. Зловредные инопланетяне угнездились в самом сердце Американского Юга в вымышленном городе Hickston, Арканзас. Именно там они затеяли проводить свои гнусные эксперименты по клонированию местных жителей, выбирая при этом, естественно, далеко не лучших из них. Например, местного алкоголика Billy Ray. Не брезговали чужаки и угоном скота, похитив у парочки местных парней, Leonard и Bubba, любимую свинку Bessie, выигравшую приз на сельскохозяйственной выставке. Хотели выяснить, что будет, если разлучить человека с любимой свиньей. А за родную свинью американский деревенщина может не хуже нашего российского парня покрошить пришельцев там, или экспериментальных клонов! Кстати, первое оружие, что подворачивается под руку американским ребятам, это дорогой сердцу каждого истинного россиянина ... лом!

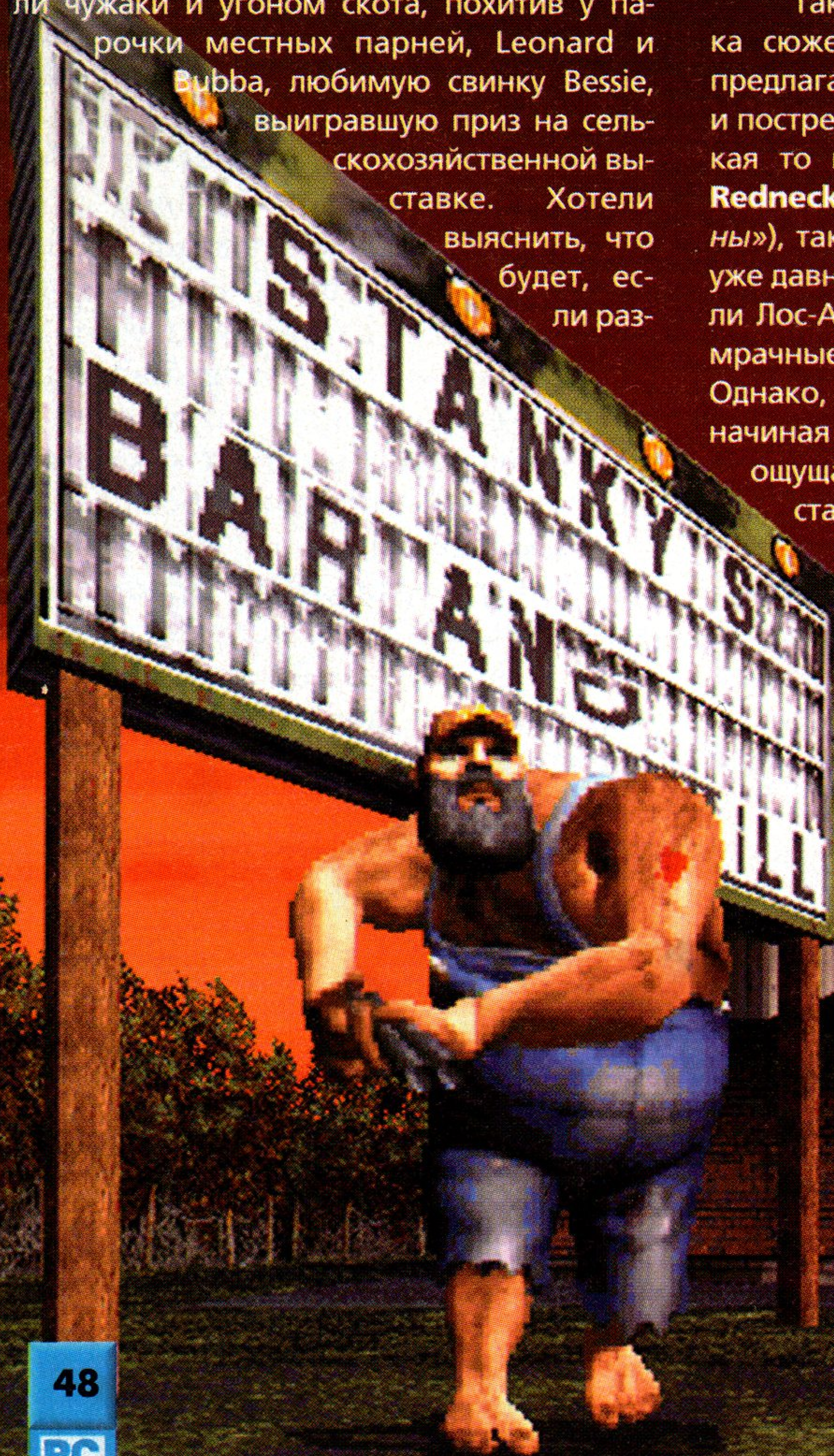




Такова понятная и близкая нам завязка сюжета этой симпатичной 3D аркады, предлагаемой Interplay любителям побегать и пострелять. Согласитесь, что-то свежее, какая то новая нота есть как в названии **Redneck Rampage** («*Ярость Деревенщины*»), так и в выборе места действия. Всем уже давно надоели урбанистические джунгли Лос-Анджелеса, космические станции и мрачные подземелья старинных замков. Однако, несмотря на сельский антураж, начиная играть в **Redneck Rampage**, сразу ощущаешь себя в хорошо знакомой обстановке — вид от первого лица, привычное управление и т.п. И не зря, поскольку эта игра сделана на базе перебранного графического движка от хита прошлого года Duke Nukem 3D (у рачительного хозяина ничего не пропадет). Модернизация явно пошла на пользу и форсированная мощность engine обеспечивает разрешение экрана до 1600x1200. Попробовать, к сожалению, это удастся далеко не каждому — не всякая видеокарта, не говоря уж о мониторе, позволит работать с максимальным разрешением. Но не расстраивайтесь, картинка выглядит хорошо и при 800x600.

Арсенал у американских деревенщин впечатляет. Помимо упоминавшегося лома, среди девяти видов оружия найдется место и классическому пистолету, и непревзойденной двустволке, и хорошему куску динамита... Но есть штучка и погорячее — раздобытая у пришельцев рука-ружье. Курка, естественно, нет, и вы-









стрелы производятся, когда дергаешь за сухожилие! А эффект какой! Надо видеть оставшиеся стоять босые ноги врагов, пока их толстые, круглые тела разлетаются кровавыми ошметками.

Выбор оружия, по-прежнему, очень прост. Нажал нужную клавишу и готово! Система управления и раскладка клавиатуры также не претерпели больших изменений по сравнению с Duke Nukem 3D. За исключением некоторых «гастрономических» клавиш (см. ниже).

По-новому звучит в **Redneck Rampage** тема здоровья главного героя. Вместо использования надоевших аптечек с красными крестами, улучшить свое состояние изрешеченный пулями герой может доброй порцией виски (прямо как в настоящей жизни). Для этого заботливо отведена отдельная горячая клавиша «**W**». Впрочем, есть клавиша и для пива — «**B**». Приняв дозу, вы становитесь отважней и сильнее, но, как ни печально, за счет снижения интеллекта и проворности. Так что не увлекайтесь и помните — поправить дело можно хорошей закуской! Тем более, что аппетитные куски жареной свинины и пироги частенько попадаются под ногами. Кстати, пища также заметно укрепляет ваши силы.

Неплохо смотрятся новые персональные измерители содержания алкоголя в крови (мечта ГАИ) и количества пищи в брюхе. Пока индикаторы находятся в зеленой зоне, т.е. герой лишь слегка «гудит» и не переел, вы наиболее ловки и скорострельны! Более того, именно при таких физиологических кондициях наносимый вам неприятелем ущерб минимален.

Что и говорить, прямо-таки элементы стратегии правильного и здорового питания...

Еще одно долгожданное дополнение. Наконец-то, мы можем не только взрывать, но и отодвигать предметы интерьера, мешающие проходу к тайникам. Прямо в самом начале игры в деревенской лавке с этим придется столкнуться. Основательно покрутившись, вы поймете, что вам мешает шкаф в дальней комнатке. Зайдя слева и навалившись нехилым плечиком (на экране это выглядит, правда, не совсем так), отодвинем шкаф, и проход открыт! Но, конечно, это не означает, что следует забыть все старые навыки. Засовывайте динамитные шашки во все подходящие, с вашей точки зрения, места (осторожней!), и результат иной раз превзойдет ожидания.

Приятное впечатление оставляет и музыкальное сопровождение, особенно композиции Mojo Nixon'а (экс-UFO). А вот американский фермерский «юморок» рассчитан на любителей этого жанра, тем более, что оповещение «только для взрослых» включено прямо в заставку.

Инсталляция игры хорошо знакома по Duke Nukem 3D и проблем не вызывает. Однако стандартного режима VGA (320x200) уже нет, и отсчет ведется с SVGA (640x480). Отсюда столь высокие системные требования к быстродействию процессора и объему ОЗУ. Хотя для среднего разрешения (800x600) вполне хватает Pentium 100 МГц и 16Мб ОЗУ. Отметим один недостаток. Под Win95 отсутствует поддержка DirectX и игра идет в режиме эмуляции MS-DOS. Если у вашей видеокарты проблемы с VESA совместимостью, то предлагается использовать известную утилиту UniVBE (SciTech). Дай бог, чтобы помогло, в противном случае вам предлагается обратиться за техпомощью к производителю.



Общее впечатление от новой игрушки неплохое. Качество картинки и звука на высоте, а сельский колорит и не тривиальность некоторых видов оружия наверняка развлекут тех, кто ласковым словом вспоминает старого доброго Duke Nukem'а!






Отличная графика, прекрасно разработанная система жизнеобеспечения героя

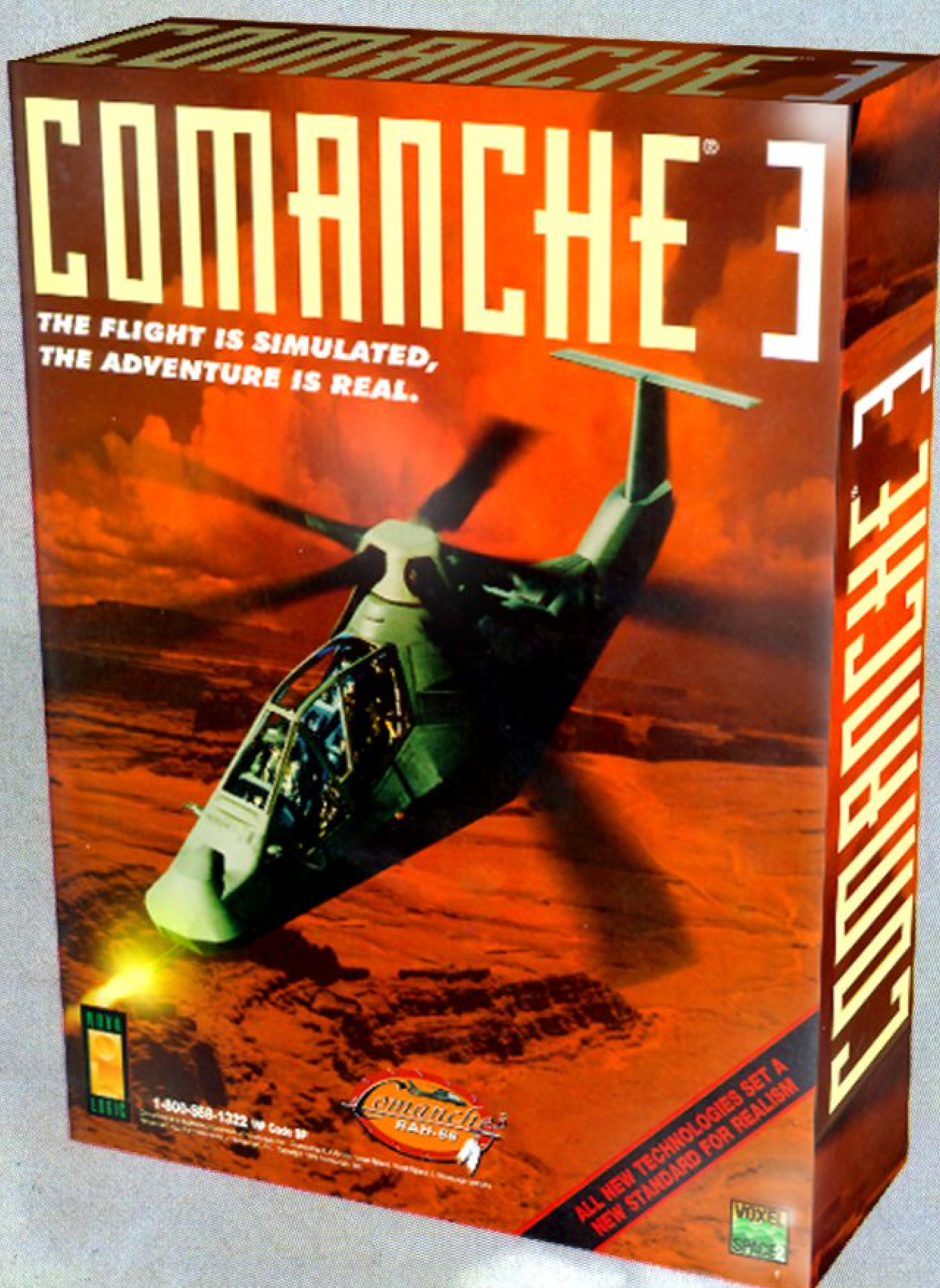

Высокие требования к компьютеру, возможные проблемы с видеокартой


Удачный преемник известного хита, стоит попробовать



Роман ПРОЩЕНКО

Comanche 3





Тема:	**Вертолетный симулятор**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Novalogic**
Требования к компьютеру:	**Pentium 100, 16 MB RAM 2x CD-ROM, SVGA**
Выход:	**$65**



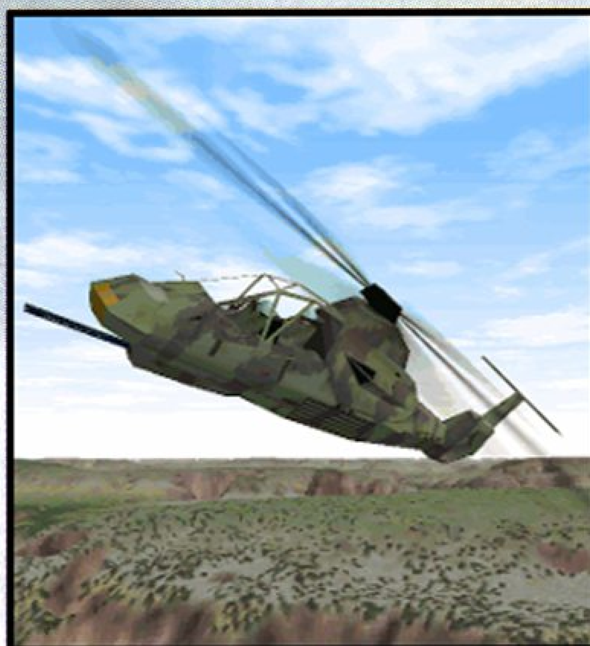
Игры серии **Comanche** занимают особое положение в списке вертолетных симуляторов. Что, впрочем, и неудивительно — ведь слово "симуляция" по отношению к **Comanche** приобретает немного другой смысл.

Какой стереотип выработался у многих геймеров? Если игра претендует на роль мало-мальски значимого симулятора, то это значит, что она по меньшей мере должна задействовать для управления все кнопки клавиатуры - это самое главное. Ну а потом уже все остальное: графика может быть и достаточно примитивной — лишь бы танк от какого-нибудь крейсера отличить было можно; на звук вообще никаких требований не накладывалось: есть звук — хорошо, а нет — ничего страшного (а иногда звуковые эффекты приходилось попросту отключать, так как слух они — прямо скажу — не ласкали, вспомните, к примеру, F19!).

Novalogic, выпустив в свет два первых **Comanche**, поставила раз и навсегда крест на подобных суждениях. Обе эти игры отличает высочайший реализм полета и боя, а управление сделано максимально удобным и достаточно тривиальным. За счет этих факторов **Comanche** пользуется заметным успехом и у тех геймеров, которые не особенно чтят «классические» симуляторы.

Но как бы там ни было, время накладывает отпечаток и на самые лучшие игрушки. Игровая индустрия постоянно растет и развивается, поэтому не удивительно, что





сейчас Comanche уже не пользуется тем спросом, который был на момент его появления. Но игру не забыли...

Не забыли не только геймеры, но и сами разработчики — ребята из Novalogic, и лучшее подтверждение тому — появление на прилавках **Comanche 3**. Что послужило толчком для создания третьей части **Comanche**? На мой взгляд, это факт того, что первые две игры имели большой успех, и следовательно в специальной рекламе





Comanche 3 не нуждается. Во-вторых, **Comanche 3** стал очередной (кстати, вполне вероятно, что и последней) игрой от Novalogic, в которой используется движок Voxel Space 2.

Несколько слов об этом движке. Впервые он применялся в игре F22 Lighting II, которая появилась несколько месяцев назад на прилавках магазинов. Надо отметить, что движок оперирует не растровыми изображениями, а полигональными. Естественно, его применение в играх-симуляторах крайне выгодно и перспективно. Правда есть одно существенное «но»: на самом деле Voxel Space 2 не является полностью полигональным, и в игре F22 Lighting II это было очень даже заметно. Во-первых, откровенно расползалась на огромные квадраты поверхность земли при высоте в несколько сот футов; во-вторых, сильно удаленные объекты (например, горы) прорисовывались, мягко говоря, странно, как будто материализовываясь из сизой дымки.

Затем Voxel Space 2 фигурирует уже в Armored Fist II. Видимо, ребята из Novalogic учли ошибки предыдущего творения, и немного подкорректировали движок. По крайней мере, так казалось: объекты стали более реалистичными, никаких «ляп» типа огромных квадратов не наблюдалось.

Ну а в **Comanche 3** качество прорисовки достигло своего апогея. Разработчики выжали из движка максимум, и за счет этого игра смотрится просто потрясающе. Отлично прорисованы ландшафты, великолепно выглядят текстуры неба, по которому бегут облака(!), не меньшее впечатление производит и военная техника. К слову сказать, игра будет работать в трех графических разрешениях.

Есть в игре и много приятных мелочей связанных с графикой. Например, если Вы открываете люк отсека с вооружением, то он действительно плавно открывается, то же самое можно сказать и про выпуск шасси.





Конечно, все эти мелочи не являются чем-то принципиально новым, но согласитесь, что из-за них реалистичность игры становится на порядок выше.

Коли разговор зашел о реалистичности, то сразу отмечу, что буквально все - начиная от поведения вертолета в воздухе и заканчивая внешним видом кабины — сделано максимально правдоподобно. Для освещения кабины пилота, в частности, используется система real-time lighting.

Но не графикой единой жива игра. **Comanche 3** прекрасно озвучен: используется система звука Dolby Surround (кстати, она применялась и в двух предыдущих симуляторах от Novalogic — F22 Lighting II и Armored Fist II). Эта система позволяет расширить привычные рамки стерео, и создать как бы трехмерный звук. Естественно, в игре присутствует и масса звуковых спецэффектов: начиная от рева двигателя и заканчивая переговорами с базой.

Как и в предыдущих частях игры, в **Comanche 3** существует несколько типов сражений. Например, тренинг, одиночные миссии или кампании, связывающие несколько миссий в единую сюжетную линию. Всего в игре насчитывается около 30 миссий, задания которых варьируются в очень широком диапазоне: от уничтожения определенного вражеского объекта до патрулирования техники союзников. Каждой миссии предшествует анимационный ролик.

Comanche 3 в целом рассчитан не только на тех, кто достаточно хорошо знаком с первыми двумя частями игры и в совершенстве владеет этой смертоносной машиной, но и на совсем «зеленых» летчиков, для которых именно с **Comanche 3** начнется знакомство с жанром симуляторов. Выражено это в наличии тренировочных миссий, в которых можно вдоволь попрактиковаться и свыкнуться с управлением. Помимо этого, перед полетом вас ожидает более чем подробный инструктаж.

Несколько слов о противниках. В поведении противника явно прослеживаются новые черты. Я лично не являюсь профессионалом воздушного боя, но **Comanche 1, 2** прошел достаточно легко. А вот с последним Comanche такой номер не удался. Бог с ними, с системами ПВО и всякой другой наземной техникой противника — самыми опасными врагами стали ВВС, вот тут-то разработчики действительно сумели заметно повысить уровень AI (искусственного интеллекта).



Comanche 3 полностью поддерживает все возможные multiplayer-режимы. Среди прочих: нуль модем, просто модем (минимально 14400 bps) и сеть (IPX). При multiplayer-игре можно сражаться как сообща, так и друг против друга.

Напоследок скажу немного о системных требованиях. Несмотря на то, что **Comanche 3** использует мощную полигонную графику, никаких экстраординарных требований к компьютеру не выдвигается. Процессор желателен из семейства 486DX4-100 или младших моделей Pentium (60-100). При этом игра вполне прилично работает в SVGA режиме с полной детализацией. На оперативную память накладывается более жесткое ограничение — 16 Mb минимум. В принципе, под управлением DOS может хватить и 8 Mb, но под Windows 95 подобные эксперименты ставить настоятельно не рекомендую. Игра поставляется на компакт диске, поэтому понадобится двухскоростной CD-ROM. Поддерживаются всевозможные звуковые карты: начиная от Sound Blaster и заканчивая Turtle Beach TBS2000. Для управления можно использовать Thrustmaster FCS (или WCS), CH FlightSticks, Microsoft Sidewinder, Wingman Extreme, наконец, просто обыкновенный джойстик.

Вот, собственно, и все. **Comanche 3** получился действительно очень неплохой игрой с качественной графикой, хорошо проработанными миссиями и т.п. и т.д. Но с другой стороны, на сегодняшний день он не является единственной игрой подобного класса, конкурентов у него — хоть отбавляй. Поэтому вряд ли эта игра будет иметь столь ошеломляющий успех, какой имели **Comanche 1,2**. Время покажет.







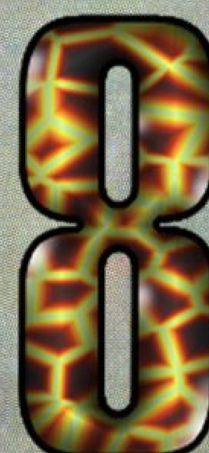
Простота управления при максимуме реалистичности



Игра не станет чем-то особенным



Вертолетный симулятор, выращенный на лаврах первых Comanche



Алексей КУРАКИН



OBSIDIAN



Тема:	Приключения
Издатель:	SegaSoft
Разработчик:	Rocket Science
Требования к компьютеру:	Pentium 90, 16 MB RAM, 4-х CD-ROM, WIN '95, SVGA
Цена:	$70



Если еще до недавнего времени игры приключенческого жанра можно было практически безошибочно разбить на несколько групп, таких, как мультипликационные, рисованные (со статичной слайдовой графикой) или видеоквесты, то на сегодняшний день ситуация явно изменилась. Чем шире разворачивается индустрия компьютерных игр, чем острее становится конкурентная борьба, и поиск новых решений приобретает все более мучительный и напряженный характер, тем активнее разработчики игрового программного обеспечения стремятся стереть четкие рамки классификации и придать новые черты уже привычным играм. Попытки бывают более или менее удачными. **OBSIDIAN** — недавно появившаяся на полках магазинов игра, бесспорно, вобрала в себя характерные черты сразу нескольких игр приключенческого жанра. Хочется отметить, что в связи с участившимся появлением на рынке подобных продуктов, все сложнее становится оценить результат усердного труда сценаристов, программистов, художников и прочих, принимавших участие в разработке и предании игре товарного вида. Связанно это с тем, что прорыв в данной области вряд ли предвидится, и вновь появившаяся игра изначально обречена тем или иным образом повторять уже существующие. Вероятно, первым критерием оценки может служить исполнение игры с технической точки зрения, под этим понимается качество изображения, прорисовки, игра фантазии художников, композиторов и, конечно, программистов. Массу удовольствия и новых ощущений может доставить даже многократно обыгранный ранее сюжет, преподнесенный в новом виде, цвете, форме, обладающий потрясающими звуковыми эффектами и при этом не предъявляющий серьезных аппаратных требований. А совмещение всех перечис-



ленных выше достоинств с обновленным сюжетом доставит удовольствие вдвойне. Перед тем, как вынести плод своего труда на суд игроков, разработчики (независимо от результата) вкладывают в него немало материальных средств и физического и умственного труда. На сей раз на обороте коробки с игрой находится пожелание создателей: "Желаем вам столько бессонных ночей игры в OBSIDIAN, сколько их ушло на ее создание". Цитата содержит определенный намек.

Не вдаваясь излишне глубоко в сюжет, следует внести некую ясность в характер и направленность игры. Вы попадаете в полном одиночестве в затерянный край, который на поверку оказывается весьма странным и загадочным. Цель прибытия - раскрыть тайну исчезновения Вашего партнера Макса и по возможности отыскать и его самого. Всё, что происходит вокруг, не поддается пониманию с точки зрения законов природы и тех жизненных устоев и правил, которые присутствовали в Вашей жизни до сего момента. Окружающий мир настолько сюрреалистичен, что вещи и предметы, встречающиеся на пути, не обязательно соответствуют своему прямому назначению и способны выполнять несвойственные им функции. И порой будут происходить явно неожиданные вещи. Законы физики искажены до неузнаваемости. На пути будут встречаться неотъемлемые атрибуты жанра - различные головоломки и загадки. Их следует решать, делая верный выбор, руководствуясь не здравым смыслом, а законами, диктуемыми окружающим миром. Разрешая навязываемые проблемы, следует продвигаться вперед, постепенно приоткрывая завесу тайны. Данное мною определение весьма обобщенное и не открывает никаких нюансов **OBSIDIAN.** Возможность тщательно разобраться и вникнуть в сюжет остается за вами.

Вернемся к техническому исполнению игры. Начнем с того, что она предназначена для использования только с операционной системой WINDOWS 95. При этом процесс инсталляции начинается с поиска и рекомендуемой дальнейшей установки QuickTime — без этого никак. В игре возможен видеорежим строго 640x480 - ни больше, ни меньше. Разработчики создали некий гибрид слайдовой и видео графики. При перемещении вперед игра отключает возможность управления (управление осуществляется строго «мышью») на несколько секунд, и вашему вниманию предоставляется небольшой видеоролик, прервать который невозможно. Этот процесс может выглядеть несколько затянутым и местами вспоминается игра D, обладавшая тем же дивным свойством. Надо сказать, качество видео не поражает своим великолепием. Заметно бросается в глаза как в самом начале каждого ролика пикселы, формирующие изображение, укрупняются и изображение теряет свое качество. Во всех остальных случаях игра выглядит весьма достойно. При перемещении во всех направлениях, кроме указанного выше, взору предстает самый обыкновенный слайдовый квест с приятными пейзажами и ландшафтами. Весьма удачным получился звук. Он не менее сюрреалистичен, чем сама игра. Все эти завывания, потрескивания, посвистывания и шорохи придают игре еще больший налет таинственности и мистики. А теперь пришла пора назвать нечто, что, возможно, огорчит многих. Уже делая первые шаги по неизведанной земле, ваш покорный слуга нашел портативный компьютер, содержимое которого было достаточно объемным и, как полагается, все на чистейшем английском языке. А информация могла бы в дальнейшем пригодиться.

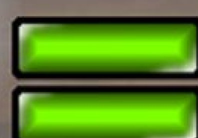
А вот аппаратные требования, предьявляемые игрой являются слишком серьезными и , видимо, огорчат многих, ибо Pentium 90, 16Mb RAM, 4x CD-ROM, 2Mb VRAM и Sound Blaster AWE32 являются слишком серьезным выпадом со стороны разработчиков.

Учитывая все вышесказанное, следует отметить, что хоть игра и не способна сразить новизной и великолепием, она в состоянии занять досуг играющего человека.




Хорошее соответствие визуальных и звуковых эффектов


Излишне высокие аппаратные требования


Палка о двух концах

7

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

Titanic



Тема:	Приключение/Квест
Издатель:	GTE Entertainment
Разработчик:	CYBERFLIX Incorporated
Требования к компьютеру:	486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA, WIN '95, WIN 3.1, WINNT 3.51
Другие платформы:	Macintosh с MacOS 7.1
Цена:	$60



Вы думаете, что вам в очередной раз придется отложить все свои важные дела и, засучив рукава, спасти мир от кого-то или чего-то? А вот и нет. На сей раз в случае успешного осуществления планов главного героя тот мир, который нас окружает, исчезнет без следа. Объяснить? Ваша задача — изменить время.

«Титаник», пожалуй, самый знаменитый корабль после «Летучего Голландца». Широко разрекламированный как самый большой, комфортабельный и безопасный океанский лайнер. Первое же его плавание закончилось трагически — при касательном столкновении с айсбергом корабль получил пробоину почти в 2/3 длины корпуса и затонул. Погибло более 1200 человек. Неудивительно, что эта катастрофа издавна привлекала к себе внимание, вызывала многочисленные попытки выяснить: что же это было — просчет конструктора, роковое стечение обстоятельств... К тому же, дополнительный интерес вызывают события, которые могли бы происходить на борту «Титаника». 1912 год — год политиков и шпионов. В Европе назревало противостояние двух могущественных союзов, но до открытого противостояния пока не дошло. На борту фешенебельного лайнера собрался цвет общества — пытающиеся спастись от войны аристократы и другие сильные мира сего. Не обошлось и без таинственных личностей, которыми была наводнена вся Европа. Так чего же ждет весь мира от вас и кто вы?



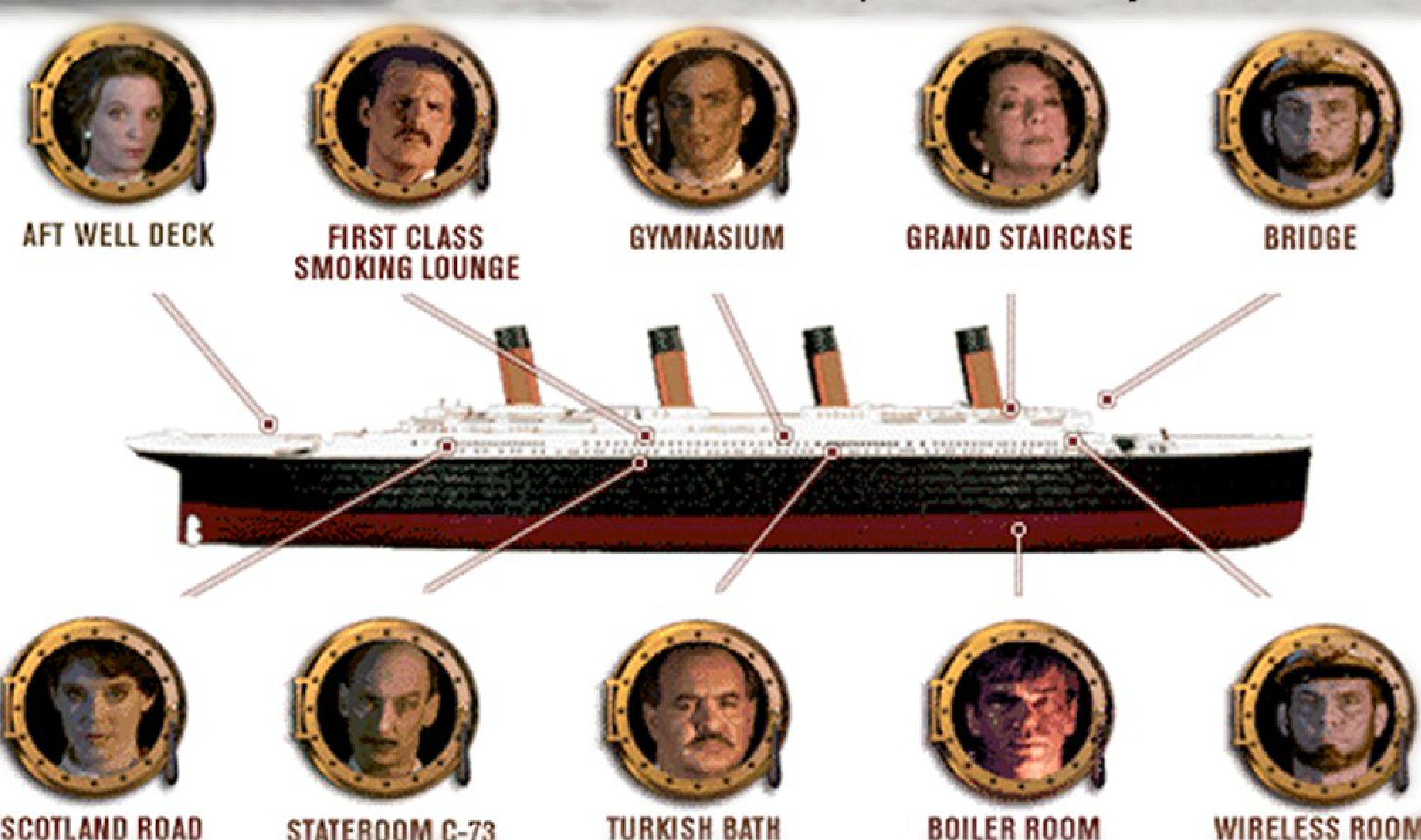
Игра начинается в Лондоне в 1942 году в какой-то убогой квартирке (типичное место жительства будущего спасителя человечества). Осмотревшись, вы обнаруживаете, что в 1914 году были уволены из славных рядов британской секретной службы. Из наличия у вас модели «Титаника» и еще некоторых материалов о катастрофе, ясно, что все ваши беды связаны с каким-то невыполненным на его борту заданием. Дальнейшие события подтверждают вашу гениальную догадку! Рядом с домом падает бомба и тут то начинаются основные события игры. Что это? Сон, воспоминания или второй шанс (не только для вас)? Ваша судьба, а с ней и судьба всего мира в ваших руках.





Главный герой оказывается на борту корабля в ночь катастрофы — 14 апреля 1912 г. В своем багаже он обнаруживает материалы, в которых говорится о нестабильности положения в Европе, о том, что даже незначительный инцидент может привести к ужасным последствиям. Так же он получает приказ выполнить очень важную миссию. Немного побродив по кораблю, вы встретите коллегу по работе, которая сообщит, что эта миссия заключается в поиске и спасении бесценной книги — «Рубаи» Омара Хаяма. Противник английских спецслужб — немецкий полковник Зейтель, также находится на этом корабле. После еще некоторого количества перемещений по кораблю, перехвата и расшифровки (с помощью специальной шифровальной машины) отправленного врагом сообщения вам наконец-то удается добраться до цели (если вашу жизнь не оборвет шпионская пуля). Вы думаете, что мир уже спасен и можно почить на лаврах? Святая наивность. Все вышеперечисленное является только завязкой увлекательнейшей, таинственной и запутанной шпионской истории. Ведь мир спасти — не поле перейти. И помните, что в силах главного героя в этой узловой точке





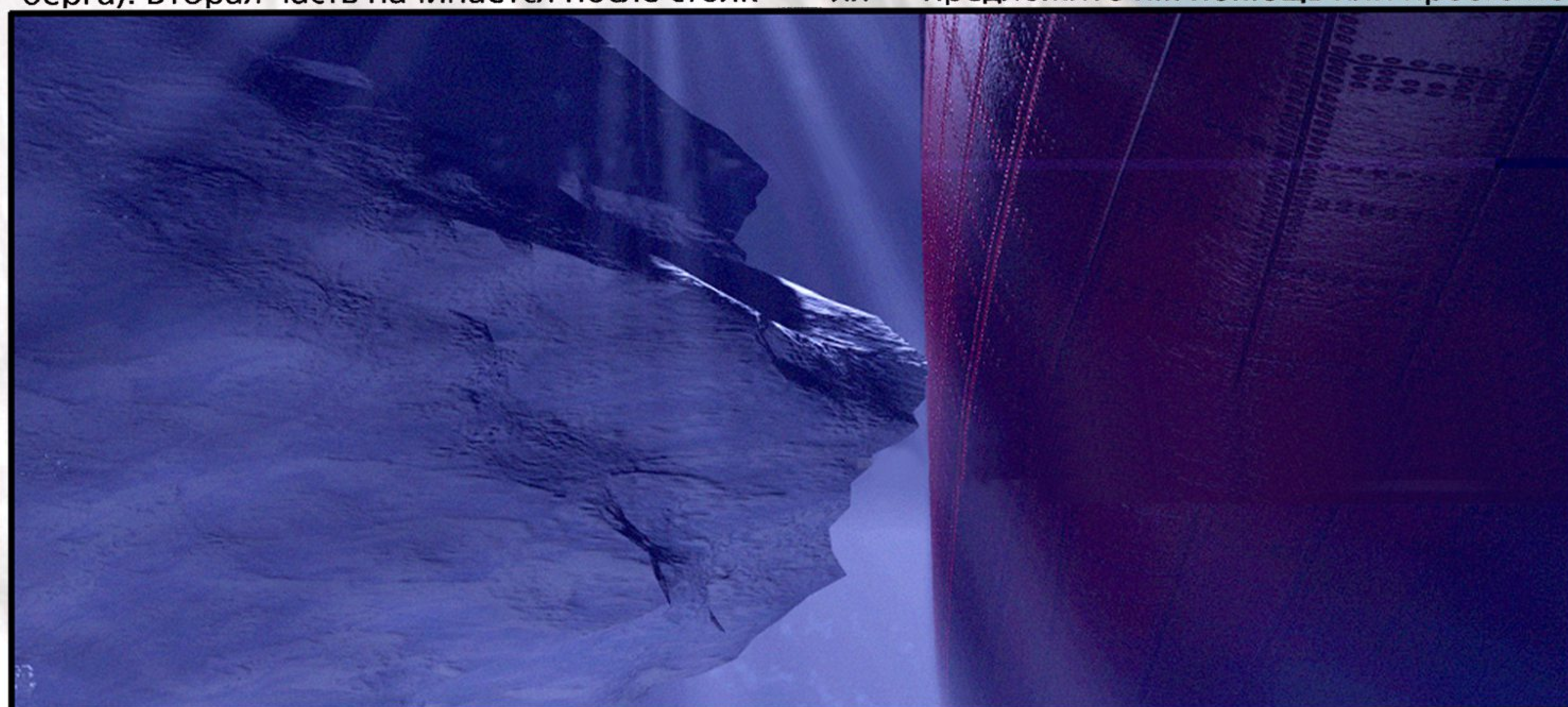


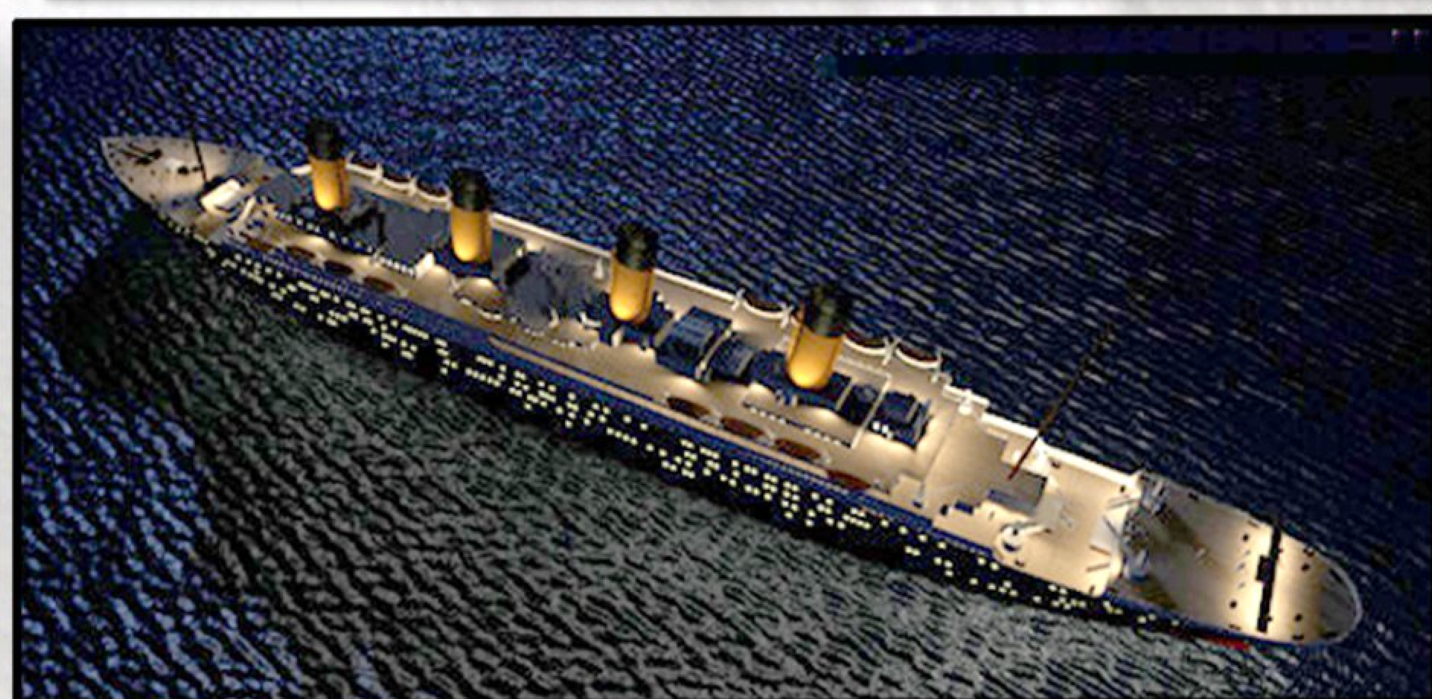
[redacted]



времени или спасти XX век от ужасов двух мировых и целой серии гражданских войн, или сделать его еще более кровавым.

Вообще-то, игра как бы делится на две части (нечто подобное было в Phantasmagoria I). В первой части вы ходите по кораблю, добываете информацию и разные полезные вещи, общаетесь с более чем 25 персонажами и совершаете разные добрые дела (иногда создается впечатление, что без вас «Титаник» мог бы и не доплыть до айсберга). Вторая часть начинается после столкновения, протекает в реальном времени и должна завершиться до 2.20 a. м.





Несколько слов о загадках. Игра вызывает некоторые ассоциации с Myst, 7'th Guest и Daedalus Encounter. Вам придется, например, передавать и принимать радиограммы (вручную включая и настраивая по инструкции рацию), собирать разнообразные устройства, наладить с помощью шести регуляторов и десятка измерительных приборов работу парового котла и т.д. и т.п. Изредка встретятся загадки, решить которые можно, не покидая одного экрана. Все в этой игре взаимосвязано. Огромное значение имеет взаимодействие героя с окружающими его персонажами. Не забудьте, что они запоминают ваши действия, а со многими из них предстоит встретиться не один раз. Помните, что вы — настоящий английский джентльмен. И пусть вас не смущает первоначальное отношение к вам команды корабля — предложите им помощь или просто поговорите с ними, и оно волшебным образом изменится к лучшему.

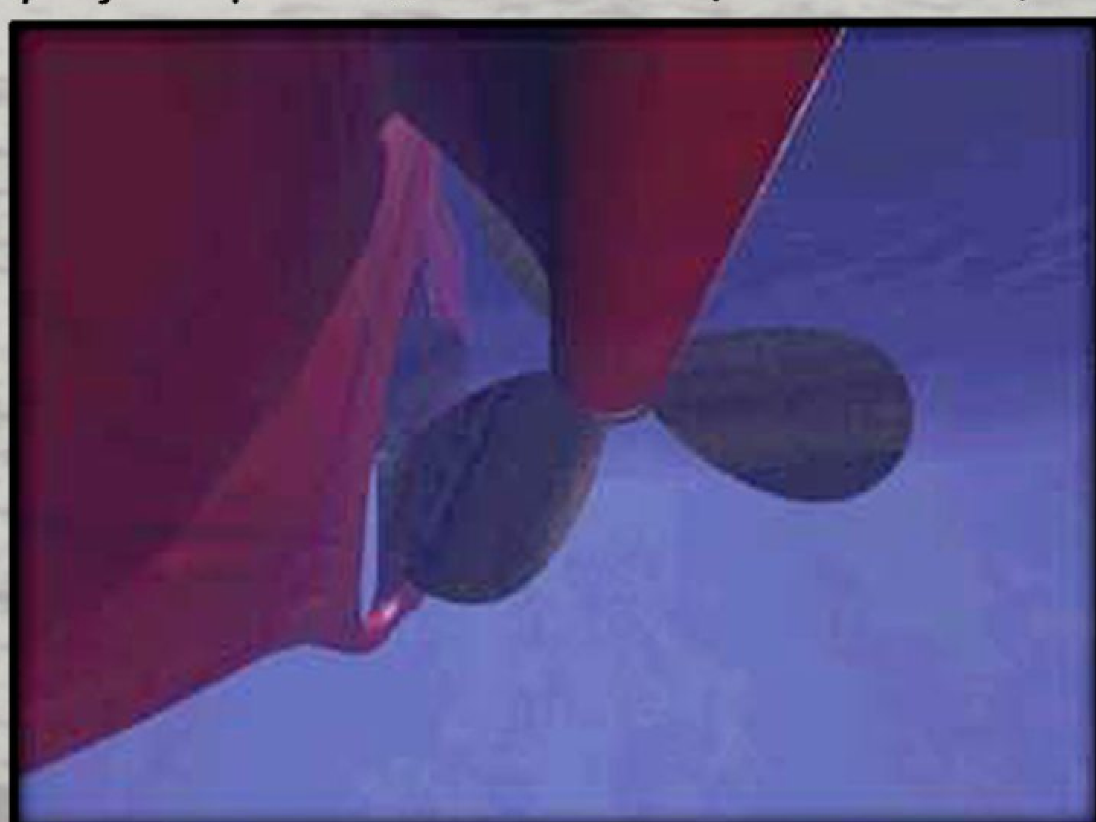
Известно, что в современных играх качество выполнения иногда может как спасти, так и погубить хороший замысел. **Titanic: Adventure out of time** хотя и нельзя назвать лучшей игрой последнего времени, тем не менее, она производит очень приятное впечатление. Действие происходит от первого лица (вид «из глаз»), перемещение хотя и дискретно, но для приключенческой игры это не столь существенно. Интерьеры в игре настолько реалистичны, что создается полное ощущение присутствия, при котором перестаешь замечать окружающее. И на этом фоне вдвойне досадным смотрится «заторможенность» передвижений. Не смотря на заявленные весьма скромные требования, даже на P-100, 16 MB с видеокартой S3 Trio 64 изображение перемещается рывками. Видеофрагменты (разговоры с персонажами) также не идеальны: мимика и движения неестественные, не связанные с речью. А вот к чему нельзя придраться, так это к звуковому оформлению: и звук, и речь, и музыка весьма неплохие. Также хорошо дело обстоит и с интерфейсом — простым и



удобным. Особенно порадовала карта корабля, на которой отражается не только ваше положение, но и расположение всех известных вам мест (карта постоянно дополняется). Еще более приятным штрихом является наличие активных мест на карте, простой щелчок на которых переносит туда, избавляя от никому не нужных переходов по коридорам корабля. К сожалению, у игры есть еще один небольшой недостаток — для того большого количества информации, которое вы получите в течение игры, полезно иметь какой-нибудь журнал для записей, а его нет. Но даже более существенные недостатки вряд ли смогли бы перечеркнуть несомненные достоинства творения CYBERFLIX. Следует также отметить наличие режима «Ship's tour». В данном режиме вне рамок игры можно побродить по кораблю, пообщаться с персонажами и получить информацию о пассажирах и членах команды. Это позволит лучше ориентироваться.

Так что если вы любите красивые игры с динамичным, запутанным и нелинейным сюжетом — **Titanic: Adventure out of time** вам подойдет.





+ Увлекательный сюжет

– «Заторможенность» графики

= Весьма приятное приключение в стиле ретро

8

Дмитрий РЕЗНИКОВ

Dark Reign
The Future of War



Тема:	Стратегия в реальном времени
Издатель:	Activision
Разработчик:	Australis Microprogramming
Требования к компьютеру:	Pentium-70, SVGA, 2-x CD-ROM, 8 Mb RAM (DOS)/16 Mb RAM (WIN '95)
Выход:	Май-июнь 1997 года

Благодаря второму Warcraft'y и Command & Conquer стиль стратегии в реальном времени стал самым модным и прибыльным, и куча издателей в погоне за легкой наживой бросилась выпускать игры, подобные им. Не осталась в стороне и Activision, напротив, она ловко обогнала LucasArts и Microsoft и первая представила публике свой C&C-шный клон под названием **Dark Reign: the Future of War**.

Далекое будущее. Плохая, злая и нехорошая Империя воюет с разбросанными по свету группками повстанцев, называющих себя Охраной Свободы. Войны идут за обладание ресурсами различных планет, лун и астероидов, в особенности водой и неким недавно открытым топливом под названием «Элемент 115». Похоже на «Звездные Войны»? Похоже, да не совсем. Дело в том, что Вам предстоит воевать и с теми, и с другими. Вы — представитель группы людей, много лет назад решившей скрыться от постоянных войн и братоубийства на далекой планете. Там вы родились и выросли, ничего не зная и не желая знать о безобразиях, царящих на старушке-Земле и в ее окрестностях. Так бы вы и жили, однако, однажды война дошла до планеты, где находится капсула, оставленная духовным отцом вашего народа, человека, незадолго до своего исчезновения открывшего некую науку, которую никак нельзя отдавать в руки военным. Ваша задача — планету от нападок защитить и капсулу забрать себе.





Проблема состоит в том, что вы ни малейшего представления не имеете о силе и технике своих врагов. На этом месте и начинается игра: вам предстоит пройти 37 «исторических» миссий, в которых вы, попеременно сражаясь то на одной, то на другой стороне, будете проходить бои давно минувших дней, одновременно знакомясь с сильными и слабыми сторонами противников. Миссии происходят в самых разных точках галактики: в болотах, в тундре и тайге, в заснеженных горах, на урбанизированных лунах и безвоздушных астероидах. Миссии разнообразны и по содержанию — это и задания типа «убей их всех», и засады с целью покушения на отдельные части и машины, и шпионские вылазки. Как только вы успешно пройдете первую «историчес-



кую» часть, вы должны будете применить полученные знания в реальных условиях, при этом учтите, что вражеская наука к тому времени шагнет немного вперед, впрочем, и в Вашем распоряжении окажется ряд специфических новинок...

Основная гордость разработчиков и издателей, которая действительно может принести игре большой успех — это ее искусственный интеллект (без кавычек). До сих пор самое большое удовольствие от игр, подобных C&C и Warcraft'у большинство людей получало во время игры по сети или по модему. На сей раз действия управляемого компьютером противника почти непредсказуемы, что, по мнению авторов игры, даст возможность игрокам и в глухой нетелефонизированной деревне получать максимальное удовольствие. Притом сказывается усиление «думательной части» игры не только на силе противника, но и на логичности действий вашей собственной армии. Теперь можно значительно меньше внимания уделять рутинной работе своих частей, концентрируясь на более глобальных стратегических задачах.

Как и в Red Alert, в **Dark Reign** можно устанавливать для своих частей вэйпойнты, что позволяет довольно далеко вперед «программировать» действия своих войск. Кроме того, что пути следования юнитов можно корректировать во время игры, добавлена также возможность спроектировать их заранее и записать на диск, а в ходе битвы быстро доставать из памяти и использовать. С помощью этой новой штуки можно планировать и осуществлять весьма сложные операции, основанные на внезапности: сперва вы продумываете действия нескольких своих юнитов, а потом быстро передаете им всем инструкции.



Можно выставлять уровень автономности отдельного юнита: на высшей отметке ваши войска будут действовать практически сами по себе, на низшей — вам придется возиться с ними постоянно. Кроме того, вы можете выставить уровень «любви к жизни» вашего юнита: при одной установке он будет идти в бой как камикадзе, при другой — предпочтет удрать при малейшей опасности. Управление юнитом можно полностью передать компьютеру, но в этом случае Вам надо будет сперва указать, какую из восьми стандартных миссий ему надо выполнять (это может быть исследование местности, преследование конкретного вражеского юнита, нападение на конкретное здание, эскорт, охрана строения, просто расстрел всего, что движется и так далее).

При игре необходимо учитывать тип и рельеф местности. Использовать танки на болоте, к







примеру, не очень рекомендуется. Рельеф же изменяет ваш и ваших врагов обзор, и им надо уметь пользоваться. Например, за холмом можно спрятаться от вражеских наблюдательных пунктов и спланировать там свое нападение. Отдельные маленькие юниты могут прятаться от вертолетов даже под деревьями. Однако, вы тоже не будете видеть, что происходит у врага в лагере, если между ним и Вашими войсками стоит гора.

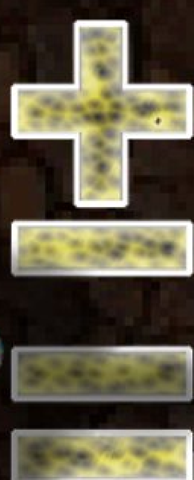
Интересным новшеством **Dark Reign**'а является Командный Пункт (HQ). Каждый HQ позволяет Вам руководить определенным количеством юнитов. Когда это количество использовано по максимуму, перед вами встает дилемма: либо построить новый HQ (что долго и дорого), либо более экономно использовать то, что есть (возможно, даже заменив один-другой ненужный юнит на что-то более сильное и дорогое). Новая возможность дает разнообразие тактических вариаций в одной и той же миссии: кому-то нравится воевать ордами боевой техники, и им придется долго строить и развиваться до начала битвы; а кто-то предпочтет вести бои быстро, но хитро.

В **Dark Reign** можно играть и с приятелями, и тут Вас тоже ожидает ряд приятных сюрпризов. Во-первых, количество игроков доходит до четырех при игре через Интернет и до восьми при игре в локальной сети. Каждый игрок контролирует собственную армию и играет «против всех». Однако, это не мешает игрокам объединяться в альянсы, которые, в зависимости от силы дружбы, позволяют даже ремонтировать свою технику в мастерских союзника и передавать ему контроль над некоторыми подразделениями; после того, как альянс всех убил, вы можете решить, воевать ли теперь между собой или закончить миссию победой дружбы.



Наконец, игра комплектуется инструктором для миссий, по полноте не знающим себе равных. Вы можете не только редактировать карты и сценарии, но и изменять игровые настройки, вставлять собственную графику и даже изобретать собственные юниты. Фирма утверждает, что новые сценарии в ближайшее время будут доступны на ее «ВЭБ-сайте» (**www.activision.com**), и коллекция эта будет постоянно пополняться как за счет работы самой фирмы, так и лучшими сценариями игроков-энтузиастов.





+ Мощный искусственный интеллект

– Неоригинальная тема

= Потенциально лучшая real-time стратегия 1997 года

9

Алексей КУРАКИН

Flying Corpse



Тема:	**Авиационный симулятор**
Издатель:	**Empire Interactive**
Разработчик:	**Empire Interactive**
Требования к компьютеру:	**Pentium 90, 16 Mb RAM, 4-х CD-ROM, DOS, WIN '95**
Цена:	**$65**

Стремительное развитие компьютерной техники и ее вхождение в повседневную жизнь дали возможность человеку создавать свои, пусть весьма специфичные, виртуальные миры, в которых мечты способны стать явью. Одним из таких заветных желаний является стремление летать. В компьютерном мире совершать полеты можно на чем угодно. Но раз уж человеческий мозг изобрел самолет и наделил его способностью подниматься в воздух и при этом подчиняться управлению, то в определенном (пусть не самом широком) кругу виртуальных мечтателей популярны именно авиационные симуляторы. Внутри самого жанра существует определенная классификация, основанная на различных критериях. Первое, на что стоит обратить внимание — это сложность игры, которая выражается в следующем: Вы получаете в свое распоряжение самолет с максимально приближенным к реальности управлением и имитацией условий полета (при этом предстоит долгое изучение функций практически всех клавиш клавиатуры), либо вся «симуляция» сводится к шуму двигателей, простейшему управлению и маниакальной стрельбе по врагу из всех стволов без ограничения патронов. Немаловажной деталью является, безусловно, графическое исполнение игры, которое зачастую страдает или омрачается весомыми аппаратными требованиями. И наконец, в кого-то вселяет уверенность рев реактивных двигателей, а другим по душе рокот старого доброго пропеллера. Считанные недели назад на полках магазинов появился авиасимулятор **Flying Corpse** от Empire Interactive. Игра призвана моделировать воздушный бой над территорией Франции во времена Первой Мировой войны. Создатели предлагают испробовать себя в качестве пилота самолета тех времен, Вы сможете выбрать одно из достижений авиации начала века (все модели самолетов реальные) и получите шанс испробовать его летные качества. Серьезность подхода разработчиков к своему труду ощущается уже при первом знакомстве. Достойно оформленная упаковка содержит в себе помимо диска с игрой еще и подробное руководство пользователя, состоящее из пяти глав, прочитав которые Вы по-















лучете представление о всех опциях настройки, узнаете как грамотно наладить свой самолет, получите возможность изучить все модели летающих машин, которые только можно встретить в небе, и сможете ознакомиться с реальными событиями Первой Мировой войны, на которых основана игра. Но самым приятно удивляющим сюрпризом является то, что внутри коробки находится иллюстрированная книга, на почти 260 страницах которой отображено подробнейшее руководство по освоению самолета, его управлению, искусству высшего пилотажа и многое другое. Но ложкой дегтя для многих станет строго англоязычное исполнение данного литературного труда.

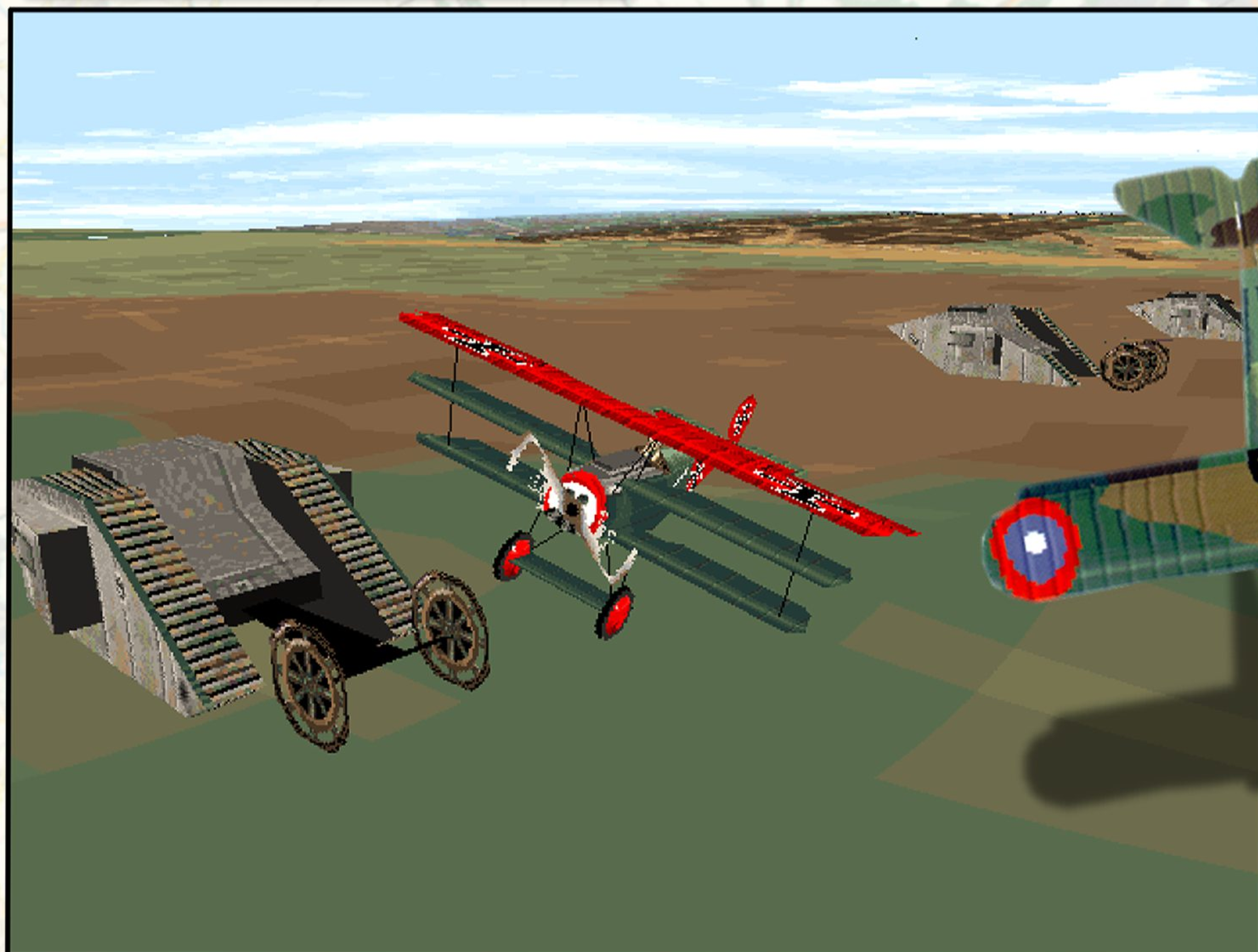




Flying Corpse способна работать с операционными системами MS DOS и MS WIN '95. При запуске игры вашему вниманию предлагается видео ролик, иллюстрирующий захватывающие события, происходившие в небе Франции около 80-ти лет назад. На выбор предоставляется огромное количество различных настроек как самолета, так и влияния на него окружающего мира (ветер и т.д.). Возможно достаточно большое количество вариантов. Интересно то, что процесс игры можно настроить для любого игрока (начинающего или профессионала), это делает игру достаточно универсальной. При создании **Flying Corpse** тщательно изучались индивидуальные характеристики и характерные особенности всех моделей самолетов. Искусственный интеллект игры ориентирован на тактику воздушного боя Первой Мировой войны. Каждый пилотируемый объект обладает своими особенностями поведения и приоритетами. Правда, несколько странным является некоторое отсутствие взлета с аэродрома (по крайней мере в

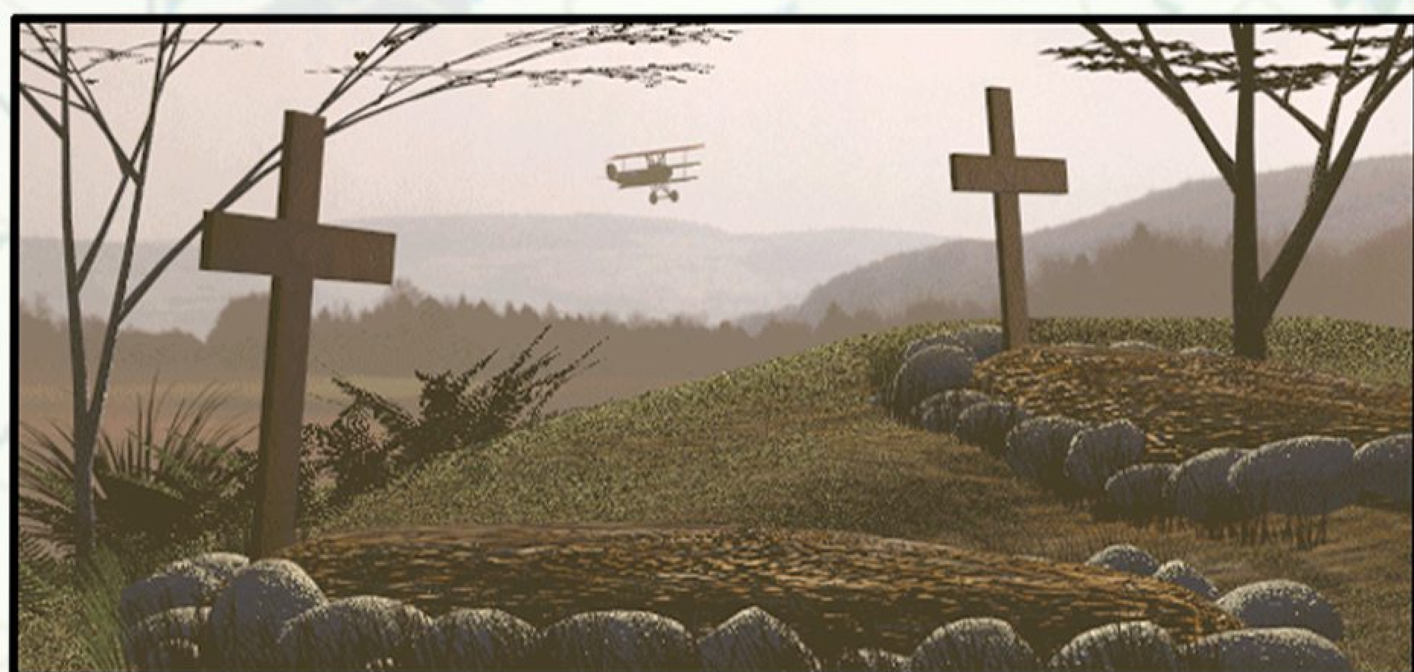


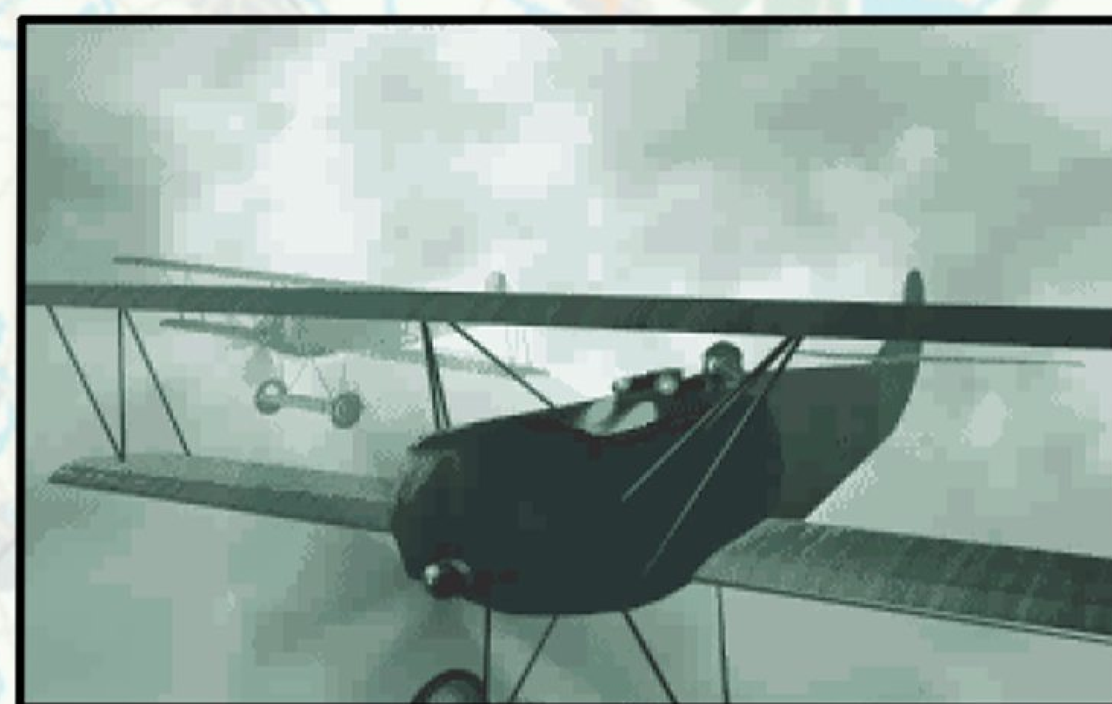
тех миссиях, что мне довелось выполнять) или в лучшем случае Вы оказываетесь в кабине уже мчащегося по взлетной полосе самолета и достаточно нажать лишь одну кнопку, чтобы взмыть в высь. А в большинстве миссий самолет уже находится в воздухе и акцент делается исключительно на тактике ведения боя. В качестве выполняемой миссии можно выбрать либо одиночный полет, либо одну из четырех основных компаний. Перед тем, как принять











участие в великом историческом сражении, Вы получите краткий экскурс в военную историю, просмотрите видеоролик и услышите устное повествование о подвигах авиаторов начала века. Все сражения происходят над достаточно тщательно прорисованной местностью, которая была воссоздана по реальным картам того времени. Игра обладает большим количеством различных видов и точек обзора: из кабины пилота, с хвоста боевой машины, со стороны и др.

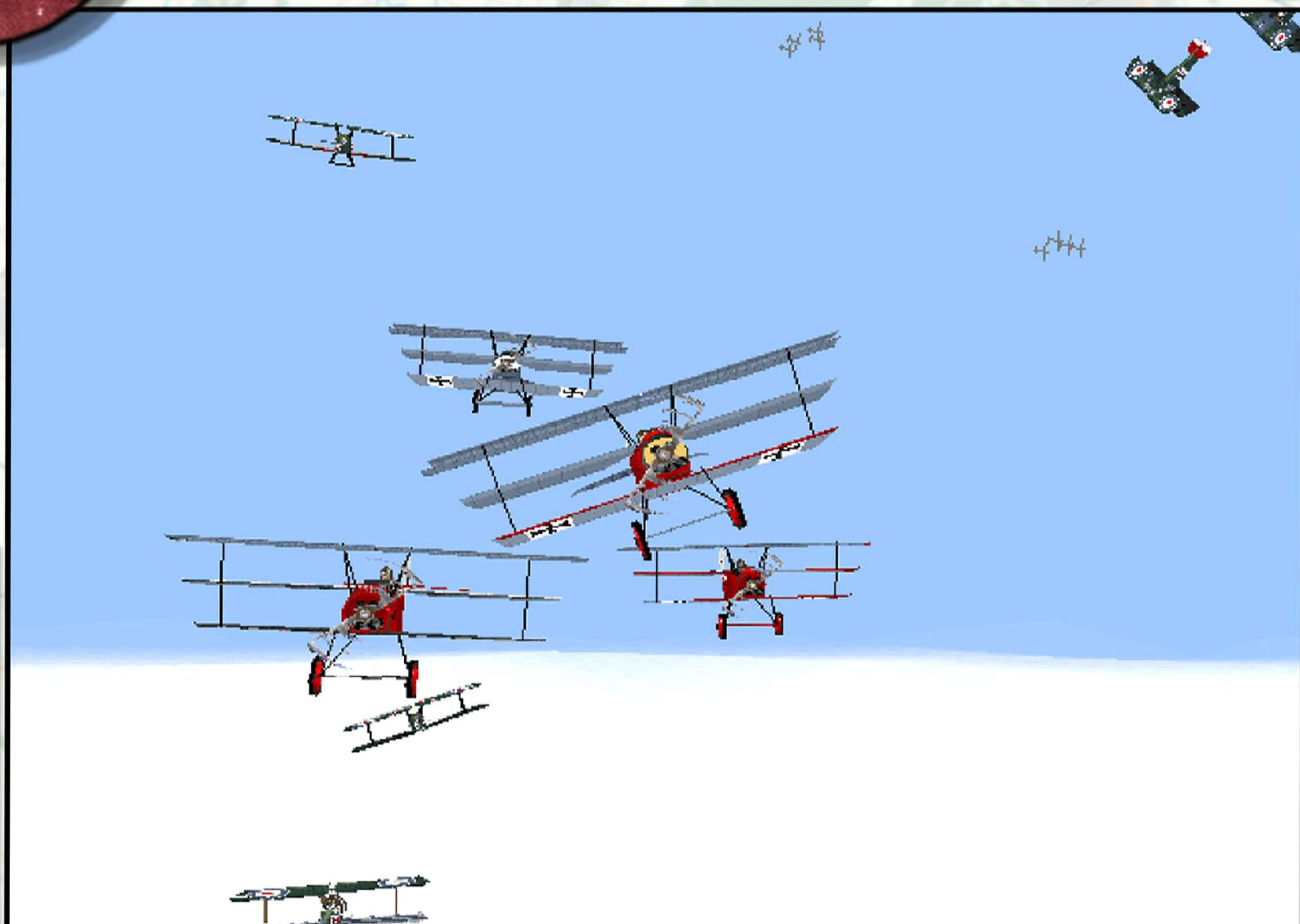


Графическое исполнение игры явно заслуживает высокой оценки. Заставки и оформление выполнены на высоком уровне. А сам полет можно видеть в различных видеорежимах. При работе под WIN '95 максимальное разрешение 1024x768 точек, а под DOS — 1600x1200, что, безусловно, великолепно по своему внешнему виду, но трудно представить себе тот компьютер, на котором картинка не будет дергаться и безбожно тормозить. Но следует отметить, что Вы не сможете изменить разрешение экрана в опциях настройки перед самой игрой, это можно будет сделать непосредственно во время самого полета нажатием клавиши F12, где в появившемся меню иконка, обозначающая настройки графической системы станет доступной. Позволю себе советовать вам запускать игру под управлением DOS, за счет чего скорость обработки графики возрастет (за счет большей свободной оперативной памяти), что хоть ненамного, но увеличит плавность движения изображения. Но при работе с DOS не забудьте настроить звуковую карту (файл install). Звуковые эффекты в **Fluing Corpse** весьма реалистичны. Музыка также подобрана грамотно, написана она специально для General MIDI, поэтому счастливые обладатели звуковых карт с волновым синтезом могут по достоинству оценить соответствие музыкального сопровождения содержанию игры.

Игра должна понравиться многим. Но она вряд ли ориентирована на фанатов таких игр, как Longbow или ATF (по сложности управления), экипированных полным набором джойстиков, штурвалов и педалей, хотя и поддерживает популярные модели от CH и Trustmaster. **Fluing Corpse** является красивой, хорошо продуманной и оформленной игрой, которая по праву займет свое место среди лидеров данного жанра.

P.S. В статье изложено субъективное мнение об игре, потому, как автор не является экспертом в области «виртуальной» авиации и профессионалом по пилотированию летающих транспортных средств.









+ Достойная графика и сюжет, основанный на реальных исторических событиях.

– Желательна «предполетная подготовка» и знание английского языка

= Отличный авиационный симулятор времен Первой Мировой войны



Moonseven

В настоящее время компания Nival Enterta-inment разрабатывает для компании Buka компьютерную игру с рабочим названием Moonseven. Она представляет собой стратегию в реальном времени с элементами ролевой игры. Весь проект рассчитан на создание двух версий: однопользовательской и многопользовательской. Архитектура, идеология и игровой дизайн Moonseven ориентированы на глобальную многопользовательскую версию в сети Интернет, а однопользовательская - это построение интересной игры для одного игрока на тех же самых законах мира. Одна из основополагающих идей игрового дизайна состоит в привнесении качества графики ролевой игры в стратегию, создании богатого и красивого видео- и звукового ряда. Moonseven пишется с учетом самых передовых подходов дизайна стратегических игр и использованием новейших технологий, она соединяет в себе элементы широко известных WarCraft II и Diablo. Среди ее особенностей можно выделить такие компоненты, как функциональные, изометрические, трехмерные ландшафты с расчетом освещенности по алгоритму Гуро, богатый фэнтезийный мир и большое количество 3D моделированных prerendered персонажей с отличным движением и анимацией и с возможностью переодевания. Вывод prerendered персонажей со сглаживанием с использованием альфа-канала является одной из важных технологических разработок. Prerendered персонажи однопользовательского варианта в версии для Интернета заменятся на real-time rendered 3D characters.



Тема: **Стратегия в реальном времени с элементами RPG**
Издатель: **Бука**
Выход: **Зима 1997-98 гг.**



Создается мощный искусственный интеллект компьютерных оппонентов, аналогов которому в настоящее время не существует. Игра изобилует красивыми анимационными вставками, развивающими оригинальный сценарий, построенный на принципах классической фэнтези и погружающий игрока в героико-романтическую атмосферу совершенной магии и великих подвигов.



Вместе с игрой планируется поставлять редакторы карты и редакторы миссий для конечных пользователей.

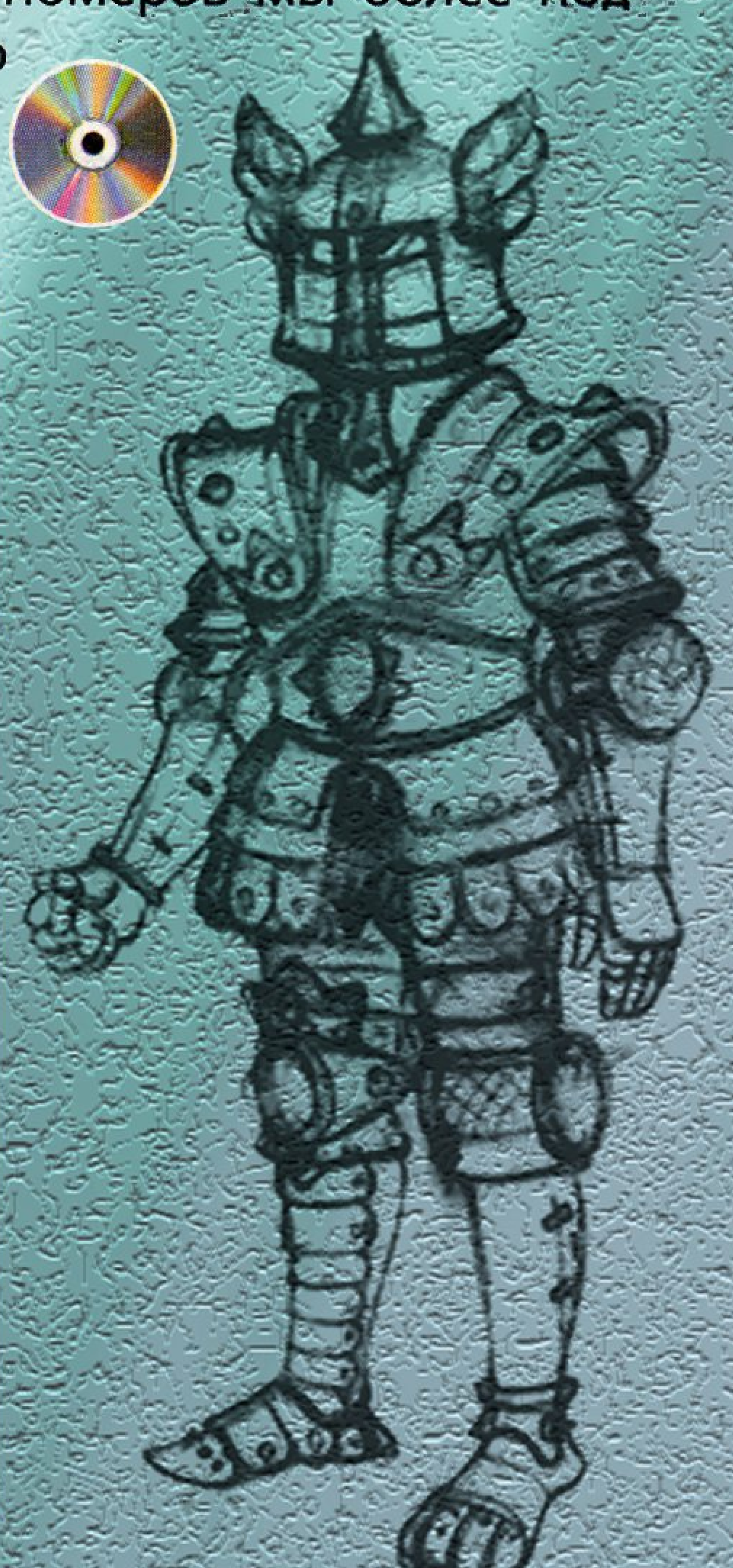
Этот проект разрабатывается для Windows95/NT в разрешении 640x480 HighColor с использованием таких передовых технологии, как DirectX и MMX (рекомендуется). Также разрабатываются и используются собственные оригинальные технологии, такие, как технология трехмерных ландшафтов NivaLand, технология сглаживания Alpher и др. Работа ведется опытными российскими разработчиками, участвовавшими в следущих проектах: Sea Legends (Ocean - 96), Total Control (Software 2000 - 96), Trevoga (to be published) и Russian Six Pak (Interplay 94).

Однопользовательская версия будет завершена в ноябре 1997 года. Дата выхода многопользовательской версии - 3-ий квартал 1998 года.

В одном из следующих номеров мы более подробно расскажем о Moonseven.









The Great BATTLES of ALEXANDER

Тема: Пошаговая военная стратегия
Издатель: Interactive Magic
Выход: Весна 1997 года

Great battles of Alexander предназначена для тех, кто еще не забыл детские игры в солдатики, когда в одиночку или с друзьями приходилось выстраивать на столе солдатиков и имитировать их сражения. В **Great battles** ничего не изменилось, разве что компьютер сам расставляет фигурки колесниц, пехотинцев, лучников, слонов и кавалерии. Эта игра напоминает Age of Riffles – бои происходят на карте, разбитой на множество шестиугольников, причем внутри каждого могут размещаться боевые единицы. Кроме того, в игре отражены реальные исторические события, связанные с военными успехами Александра. Армии противников перемещаются последовательно друг за другом. В процессе сражения можно менять масштаб отображения карты.



Как и принято в играх жанра «военная стратегия», каждое подразделение имеет определенный набор атрибутов, таких, как дальность стрельбы, уровень защиты, нападения и др. Интерфейс программы напоминает обыкновенное Windows-приложение и включает в себя довольно обширное меню, панель инструментов для управления игрой. В Great battle можно играть по сценариям, а также создавать свои собственные с помощью специального редактора, который, по всей видимости, будет включен в продукт. Необходимо также отметить, что название этой игры официально еще не утверждено и вполне может быть заменено на Age of Ancients или подобное этому.







SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Тема: Гоночный симулятор
Издатель: Fox Interactive
Выход: Начало 1997 года

Sega продолжает свое контрнаступление из мира приставочных платформ на непуганых до этого владельцев PC. Игры «в четыре кнопки» находят достойную нишу во всеядном сообществе компьютерных игроманов. Новый хит сезона от Sega – **Sega Rally**, клон прошлогодних гонок для одноименной приставки. Управление и дизайн оригинала сохранены.

Графические режимы стандартны: 640x480, 320x240 с выбором цветности между 16 и 8 бита-ми.Четыре трассы, одна из которых – bonus track. Шесть базовых моделей автомобилей могут быть подогнаны под ваш утонченный вкус при помощи Customizing Options.

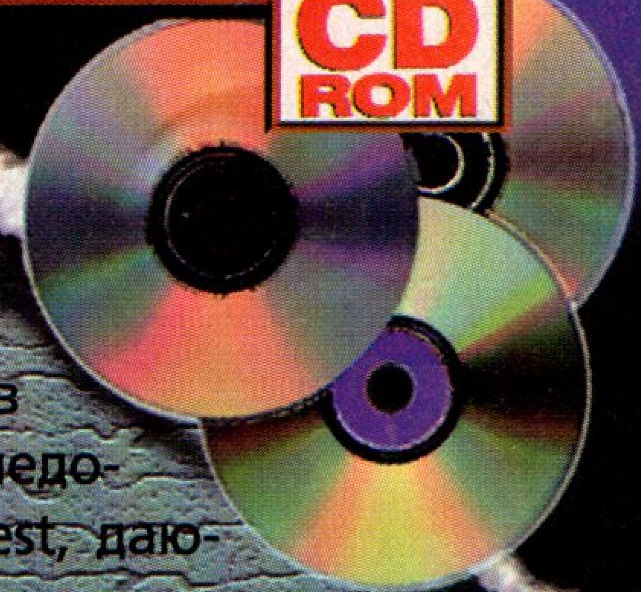
Разработчики изначально позиционируют свой продукт, как сетевую игру. Интернет, IPX и даже split-screen для тех, кто морально готов разделить консоль с товарищем напополам. Представляется, что **Sega Rally** попадет в категорию добротных игрушек, существующих под слоганом «наливай и пей», то есть «сел и поехал». Предполагается, что системные требования будут стандартны: если у вас Pentium, вам все еще не о чем беспокоиться. Ждите игрушку со дня на день.











Blade

a medieval fantasy wargame

Тема: RPG
Издатель: Diversions Software
Выход: Весна 1997 года

Игра находится пока на ранней стадии разработки, потому сказать многое о ней нельзя. Судя по картинкам, **Blade** – очередная полустратегия-полуRPG, красивая, но не очень оригинальная. Мощный мужик с мечом бродит по различным средневековым землям, собирает армию, зарабатывает деньги, а попутно завоевывает города, замки и крепости. Сражения построены на пошаговом принципе (как в Heroes of Might and Magic). Существует ряд специфических технических приспособлений, например, можно обстрелять вражеский замок из своей крепости перед захватом. В промежутке между побоищами рекомендуется посещать крупные города и устраивать там фестивали, которые повышают моральные качества и боеспособность армии.





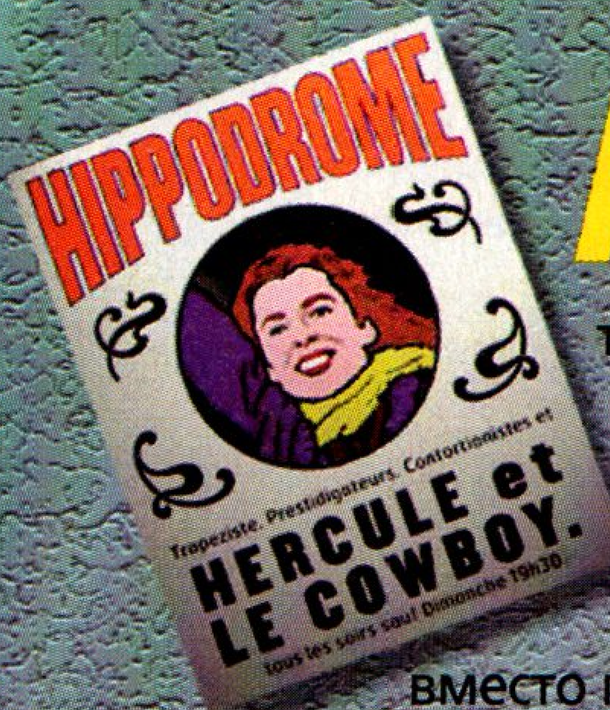
Каждая из 30 карт в игре представляет собой местность размером в 25000 квадратных миль. Во всяком случае так утверждают разработчики. В **Blade** будут два традиционных режима игры – Compaign, где надо проходить карты в определенной последовательности, и Quest, дающий возможность сразиться на конкретной местности. Предполагается возможность игры по модему и через Интернет.

Наконец, к игре будет прилагаться программка BladeEdit, с помощью которой можно создавать собственные карты и сценарии кампаний.



The Last Express

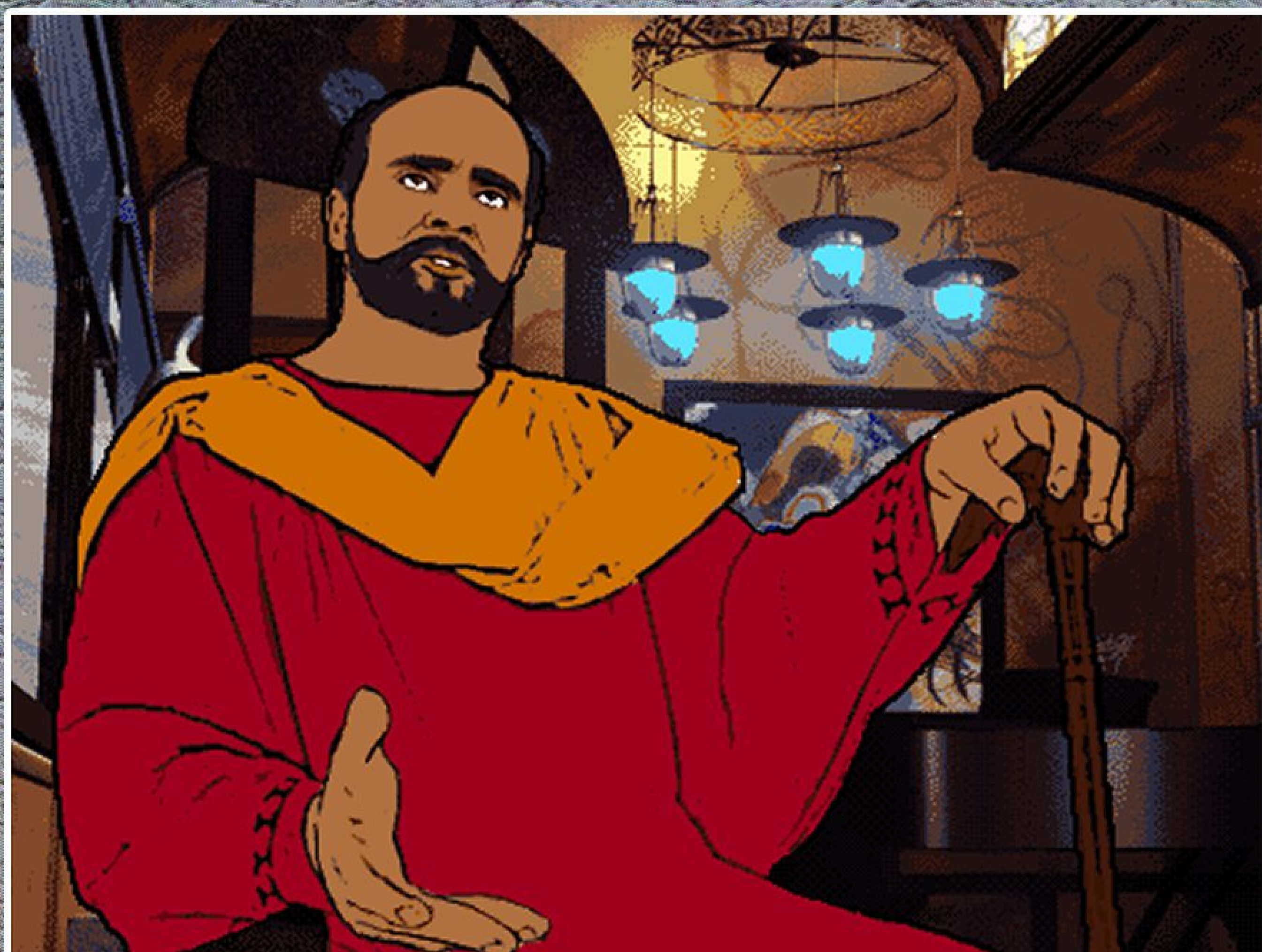
Тема: Приключения
Издатель: Broderbund Software
Выход: Апрель 1997 года



Автор этой игры – Джордан Мечнер (Jordan Mechner), знаменитый тем, что именно он придумал «Принца Персии». Однако теперь он решил сменить амплуа и вместо платформенной аркады делает весьма оригинальный quest на три компакта.

Действие игры разворачивается в поезде, следующем из Парижа в Константинополь (том самом «восточном экспрессе», столь любимом многочисленными писателями). Время действия – 14 июля 1914 года и последующие три дня. Вы – Роберт Кас, американец, получаете записку, в которой ваш друг, Тайлер Уитни, просит немедленно прибыть на поезд и встретиться с ним. Однако в купе Вы находите лишь изувеченный труп товарища... Следующие три дня у Вас уйдут на то, чтобы понять, что случилось, кто убил вашего друга, зачем он был в поезде и зачем он звал сюда вас. При этом в игре идет время, поезд едет в Турцию, и вам надо не только решать многочисленные задачи, но и уметь оказаться в нужном месте и в нужное время. А это не так просто – полиция бродит по вагонам и ведет допросы, но в то же время в другой части поезда может состояться беседа, которую вам очень неплохо было бы подслушать...





Стоит также отметить оригинальную графическую концепцию «последнего экспресса» – на фоне качественных трехмерных интерьеров персонажи игры сделаны в мультипликационном стиле. Как все это будет выглядеть – мы скоро узнаем.





СКОРО

WarLords 3

Тема: Стратегия
Издатель: Broderbund
Выход: Вторая половина 1997 года

В 1988 году фанаты ст-онали от восторга, получив Warlords в 1993 и 1995 гг. Они стонали по причине Warlords II и Warlords II Deluxe. Фанаты, можете начинать стонать. 1997 г. – это **Warlords III.** Секрет неувядающей игрушки прост – раз заняв нишу походовых военных стратегий и найдя оптимальное соотношение сложности и обширности мира, эффективного и быстрого AI, канонических, но гибких правил, разработчик принял на вооружение тезис «от добра добра не ищут». Из версии к версии игра оставалась неизменной в своей основе, менялись лишь технологии воплощения, повышалась гибкость, улучшался AI, исправлялись ошибки. Сид Майер придерживался того же принципа, создавая Civilization II. Сохранить все старое, доброе и добавить новое лучшее.





Итак, новые **Warlords.** Все новые фетиши есть здесь: SVGA графика, саундтреки и многочисленные звуковые эффекты, вид – псевдо 3/4, работает только под Windows'95.

Восемь противоборствующих сторон, каждая уникальна в своем изобразительном исполнении и неповторима набором действующих юнитов. Разработчики клянутся, что силы сторон тщательно взвешены. Увеличен набор способностей героев и количество используемых ими типов магии и волшебных аксессуаров. Они обязуются поднять на недосягаемую высоту систему дипломатических отношений и установить новый стандарт. Удачи им. Сетевой вариант игры, как сейчас принято, работает с чем угодно, включая Internet. Одно важное отличие сетевого варианта - возможность игры real-time. Смелый ход. Не всякая игра, хорошая в пошаговом режиме, сохранит свою прелесть в real-time и наоборот. Ждем-с. Ждем-с до второй половины 1997 г.



TEST DRIVE OFF-ROAD

Тема: Автомобильные гонки
Издатель: Accolade
Выход: Весна 1997 года

Test Drive Off-Road – это новый гоночный симулятор, выполненный в лучших традициях Big Red Racing и Monster Track Madness. Насколько можно судить, игра не претендует на звание мощного симулятора - основной акцент разработчики сделали на динамику и зрелищность.

В отличие от Big Red Racing, где в соревнованиях участвовали и автомобили, и катера, и вертолеты, в новой игре заезды будут проводиться исключительно на автомобилях, но зато каких! Действительно, разработчики выбрали лучших из лучших, судите сами - Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover Defender 90, Chevrolet K1500 Z71.

По качеству прорисовки окружающей обстановки **Test Drive Off-Road** даст сто очков все тому же Big Red Racing. Гонки будут проводиться в самых разных местах: и в иссушенных солнцем прериях, и в лесных массивах, и на ледяных просторах севера. А всего в игре 12 треков – вероятно, по четыре на каждый вид территории.

Естественно, в игре будут предусмотрены несколько вариантов соревнования: одиночный заезд для ознакомления с трассой (Single Race), сезонные соревнования (Full-season) и др.

По ходу заезда можно будет переключаться между камерами обзора, которых в игре насчитывается аж девять штук (включая обзор из кабины).



И напоследок несколько технических деталей: игра полностью поддерживает режим multiplayer (сеть, модем), работать она будет скорее всего под управлением Windows 95; примерные аппаратные требования P5, 16Mb, SVGA.






STAR WARS REBELLION

TO CONTROL A WORLD. TO COMMAND A GALAXY.

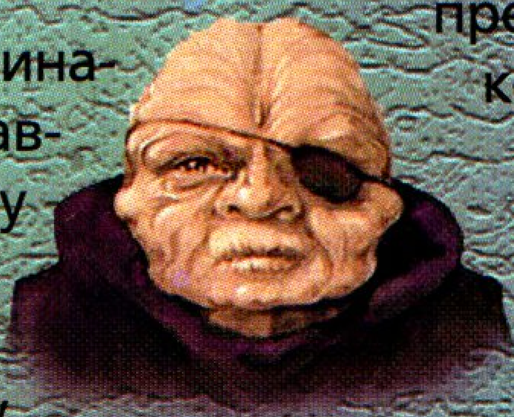
Тема:	Стратегия в реальном времени
Издатель:	Lucas Arts
Выход:	Весна 1997 года

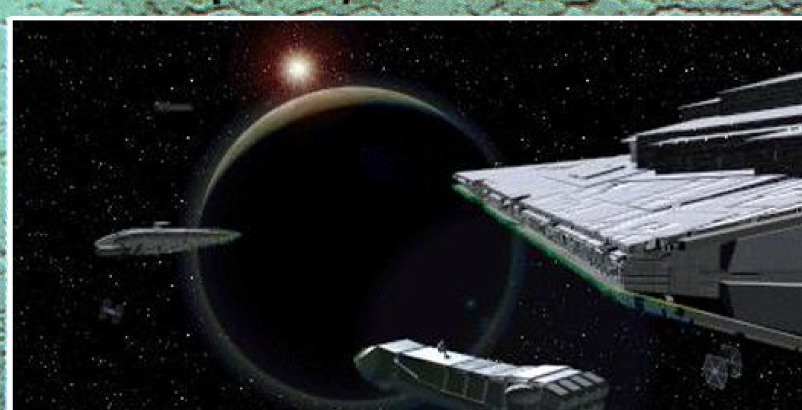
LucasArts, фирма, до недавнего времени не имевшая дел со стратегическими играми, после успеха Afterlife, похоже, вошла во вкус. У Rebellion шансов оказаться в верхних строчках хит-парадов значительно больше, так как он обещает быть не только хорошей стратегией, но и игрой



на тему «Звездных Войн».

Несмотря на то, что игра принадлежит к модному нынче направлению real-time strategy, по духу она ближе к более широким стратегическим играм вроде «Мастера Ориона», Ascendancy





и «Цивилизации». Игровая карта включает в себя ни много ни мало 200 (!) планет, каждая из которых имеет собственные показатели ресурсов, природных условий, обитаемости, политической благонадежности и так далее. Лозунг **Rebellion'a** – «Контролировать Мир. Командовать Галктикой»; вам придется научиться делать первое, прежде чем удастся второе. Каждая контролируемая вами планета требует индивидуального к себе отношения, хотя для небольшого упрощения управления добываемые на отдельных мирах ресурсы все же складываются в общую копилку, что позволяет строить шахты в одном месте, а звездолеты – в другом.

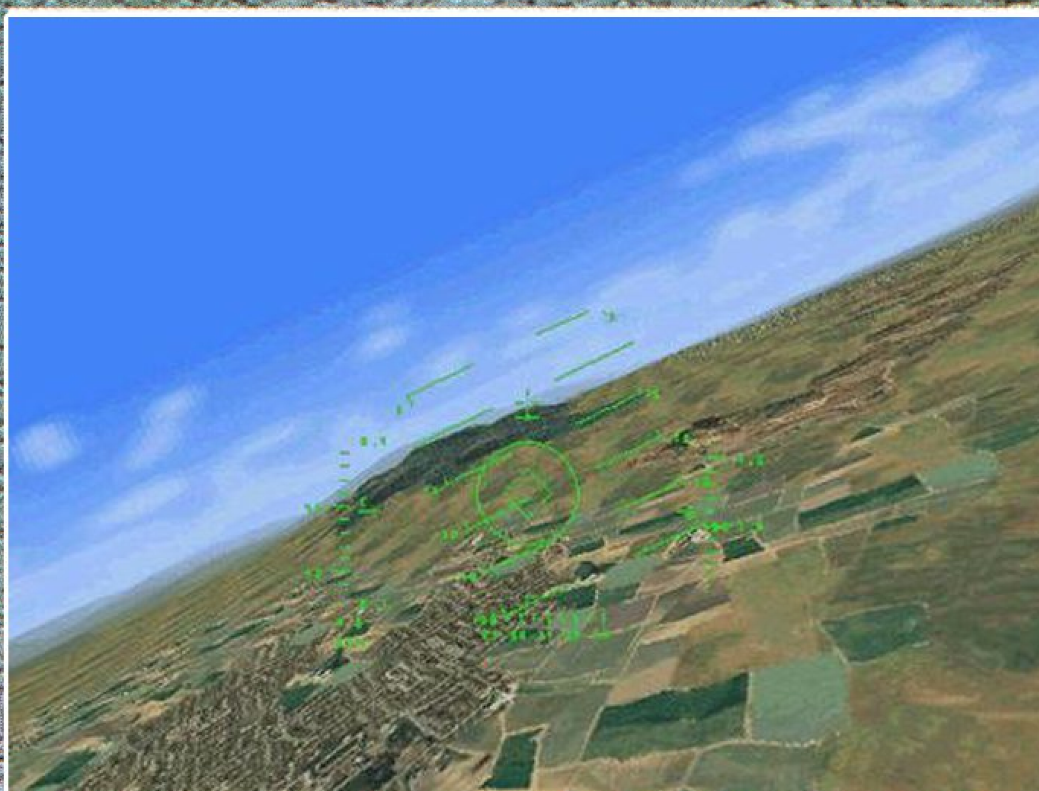


Специфической чертой **Rebellion'a** является наличие в нем героев, известных по фильмам. Эти люди не только могут помогать вам в некоторых делах (как во втором «Мастере Ориона»), но также имеют весьма яркие личности и важны для сюжета игры – цели некоторых миссий в том и состоят, чтобы поймать того или иного персонажа.

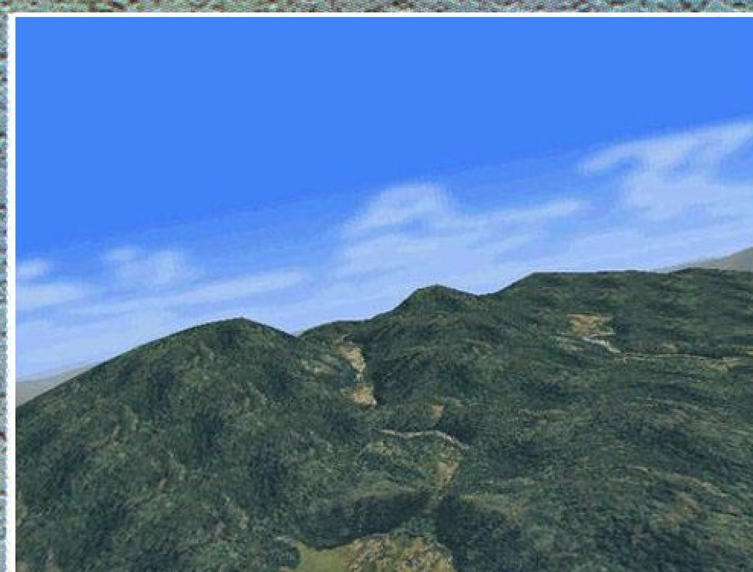
FALCON 4.0

Тема:	Самолетный симулятор
Издатель:	Spectrum HoloByte/ MicroProse
Выход:	Первая половина 1997 года

Поиграв часок-другой в **Falcon 4**, а затем взлетев на настоящем военном самолете F-16, том, на котором уничтожали цели на экране дисплея, вы, наверное, не заметите разницы. В игре, как и в настоящем полете, вас встретят синее, практически безоблачное небо, а под ним – живописные лесные и водные ландшафты. Графика игры поистине безупречна и работает в разрешениях 640x480 или 800x600 при 65 тысячах цветов. Причем все объекты игры, такие, как ваш самолет и самолеты противника, холмы, горы и реки, с практически



фотографической точностью генерируются в реальном времени. Этот факт позволил уместить игру на один CD. Стоит оценить работу создателей, которые разрабатывали игру, отнюдь не сидя все время в удобных креслах внутри помещения. Им пришлось изрядно побегать и даже полетать – тщательно изучены сотни фотографий, сделанных со спутников Земли, затем с помощью профессиональных пилотов в разных странах сделаны аэросъемки ландшафтов. Все эти изображения были преобразованы в несколько сот трехмерных объектов. А окончательные результаты поразят воображение даже бывалого летчика. Но, увы, за такое великолепие приходится расплачиваться достаточно мощным компьютером. Создатели игры честно предупреждают, что необходимы либо Pentium 90 с достаточно мощным трехмерным акселератором, либо Pentium 166 с более простой графической картой, например, распространенной в России S3 Trio +. Заметим также, что хотя игра работает под управлением Windows 95, драйверы Direct3D не используются. В **Falcon** авторы применяли свои собственные графические инструментарии.







СЕКРЕТЫ & КОДЫ

PC CD ROM

MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy

Нажмите одновременно **Ctrl, Alt, Shift** и введите код.
DORCS – показывает противников
THUNDROS – неограниченный боезапас
DRONE – режим свободных глаз
CRILLION – неограниченное топливо для jet
MERLOCK – растяжение времени
SPEEDYGONZALE – сжатие времени
VOYEUR – мини-камера
TIK – сталкивающиеся сферы

Shattered Steel

Во время игры нажмите **Enter** и введите следущий код.
GONZALES – ускорение
RAGNAROK – сносит голову роботу героя
SMITE – уничтожает мишень
CAPONE – посылает в помощь два gnat'a
HENCHMAN – посылает в помощь shiva
FNORD - 120 howitzer
BLIPPLEBLOOPS – быстрый лазер
RATSNEST – средний лазер
NUMBERCHANGER – катящаяся мина
CGQ – 8 больших ракет
GFY – 18 малых ракет
BCUA – 18 больших ракет
DINGLEBERRY – мощный лазер
KWAHAMOT – радарная установка
FISHHEADS – инфракрасные ракеты
BUMSAUCE – мощный быстрый лазер
NAPALMINTHEMORNING – fae mortar
EATMYSHORTS - mortar
KICKSOMEBUTT – тяжелая плазма, маленькие ракеты 64
TINKERBELL - nova
DOGAN – 120 howitzer
CURVEDLIVES – 50мм пулемет
HARDCODE – 30мм пулемет
BIGONES – 70mm пулемет
STOOL - миномет
PYROTEK – большой взрыв
LOCKANDLOAD – полный боезапас
IMOUTTAHERE – выиграть миссию
RODRIGO – посылает в помощь два легких вертолета
CHERNOBYL – ядерный взрыв
Teleport <1-512> <1-512> – телепортирует игрока в любую точку

X-Wing

Введите во время игры **WIN** для неограниченного вооружения.

M.A.X.

[MAXAMMO] – полный боезапас
[MAXSURVEY] – показывает, где расположены все ресурсы
[MAXSPY] – показывает, где расположены части противника
[MAXSUPER] – повышает уровень выбранных частей до 30
[MAXSTORAGE] – полностью заполняет хранилища

Comanche: Maximum Overkill

В меню опций (нажмите **Esc.** во время игры, чтобы попасть в него) нажмите и держите Backspace и введите **KYLE.** Появится новая опция **«Cheats».** Войдите в нее во время миссии и вы сможете починить вертолет и пополнить свой боезапас.

Command and Conquer: Covert Operations

Если хотите пройти секретную миссию с динозаврами, то введите **C&C FUNPARK** и начните новую игру. Выберите либо **GDI** либо **NOD** и вы увидите новую видеозаставку. Теперь стали доступны 5 новых миссий.

DeathDrome

Коды уровней:
2REVOLT – the abyss
3ACCUSED – the outpost
SHORT4TIME - citadel
5GETAWAYS – the inferno
BOLT6DOWN – the wall
ARREST7 – the spike
LASTMEAL8 - purgatory

SkyNey

Во время игры нажмите и держите **Alt,** а затем введите следущие коды:
ARNOLD – все виды оружия
SLUGS – полный боезапас
SUPERUZI – получить суперУЗИ
SURGERY – полное здоровье
ILLBEBACK – переход на следующий уровень
WILLNOTSTOP – режим GOD
NITROUS – останавливает ограничение времени

Death Rally

Вводите коды во время гонки:
DRUB – неуязвимость
DREAD – неограниченный боезапас
DRAG – неограниченная турбо скорость
DRINK – ракетное топливо
DROOL – $500000
DRAW – $1000
DROP – потеря 10 очков
DRIVE – плюс 10 очков

Blood and Magic

Нажмите и держите клавишу **ALT**, а затем введите код:
FOG? WHAT FOG? – Вся карта
BOOST – полная мана
ELMINSTER – все исследовано
Введите следующие коды, чтобы создать героев:
ACOLYTE – Basal Golem
FATHER – Cleric
WOLVERINE – Druid
GREMLIN – Enchanter
FATAL ATTRACTION – Fury
FLYING MONKIES – Gargoyle
RAISE DEAD – Ghoul
ALASKA – Gnome
JARETH – Goblin
MERV – Griffin
BODY GUARD – Guardian
MOTHER IN LAW – Harpy
MICROSQUISH – Juggernaut
SEDUCTION – Nymph
LANCELOT – Paladin
YOGI – Ranger
CONCRETE – Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY – Warrior
MERLIN – Wizard
SHADOW – Wraith
SMOG – Wyrm
DEAD FLESH – Zombie

Wages of War

BLOOD MONEY – активирует коды
ADJECTIVES – максимизирует всех наемников
BILL – максимизирует данных наемников
VERB – дополнительный боезапас
LIBERTY– все оружие и максимальные результаты
ELBOW ROOM – 999 очков
NOUN – максимальное здоровье
DEADMAN – убивает всех противников
SMOKE – 25 дымовых гранат
TIMERS – 10 пластиковых взрывчаток и 10 таймеров
911 – 10 аптечек
STATS – максимальный результат
MORTAL – средний результат
HOUR – добавляет один час
MMIN – добавляет 5 минут ко времени миссии
OH DARN – 100 мин для миномета
BANG – наносит урон
EXPLODE – разрушает
F2 –неограниченное количество выстрелов из миномета

Total Mayhem

Чтобы активировать коды, нажмите и держите **Ctrl** и **Shift**, а затем напечатайте в экране базы **CHEAT**.
Ctrl-C 1000 кредит
Ctrl-A покупает все оружие (использовать только в экране базы)
Ctrl-N пропуск уровня (использовать только в экране базы)
Ctrl-P передвигает юнит к курсору
Ctrl-I неуязвимость (использовать в игре)
Ctrl-R восстановление защиты (использовать в игре)
Ctrl-M переключатель монстров (использовать в игре)

Destruction Derby 2

Введите **MACSrPOO**, чтобы получить доступ ко всем машинам
Введите **CREDITZ!**, чтобы получить информацию о кредите, как если бы вы закончили division1.

Crusader: No Regret

Введите **LOOSECANNON16** и вы услышите голос, говорящий **«Crusader: No Regret»**. Теперь, нажав **Alt-F10**, вы становитесь неуязвимы. При нажатии **F10** получите все предметы и оружие.

Tomb Raider

Чтобы получить все оружие и полный боезапас, сделайте следущее:
шаг вперед, шаг назад, повернитесь 3 раза вокруг своей оси, прыжок назад.
Чтобы пропустить один уровень:
шаг вперед, шаг назад, повернитесь 3 раза вокруг своей оси, прыжок вперед.

Ripper

Во время головоломки или видеозаставки введите следущий код, чтобы пропустить их.
ARCADE – catherine's well ice
ARCADE – falconetti's shooting gallery
CAFFEINE – catherine's brain ice
ZZTOP – головоломка web runner's archive
HEADACHE – головоломка falconetti's secret well
ASPIRIN – pegasus well chess game
ARCADE – orestes eell ice
ARCADE – odysseus well ice
SPONGE – головоломка falconetti book
PRETZEL – головоломка anti-viral well

Need for Speed

Прежде всего надо выиграть турнир, чтобы получить призовую трассу. Когда вы выиграете второй турнир, то можете воспользоваться следущими кодами.
EAC POWR – призовая машина
EAC WARP - ускорение
EAC RALY – Rusty Springs станет Egyptian

Star Control 3

Во время сражения нажмите **ALT-F9**, чтобы уничтожить планеты или астероиды.

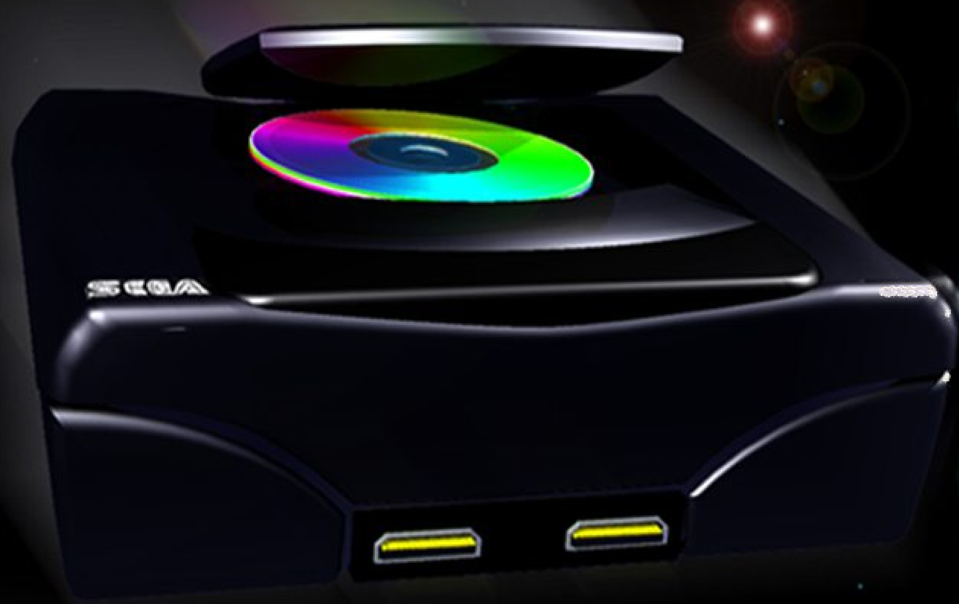












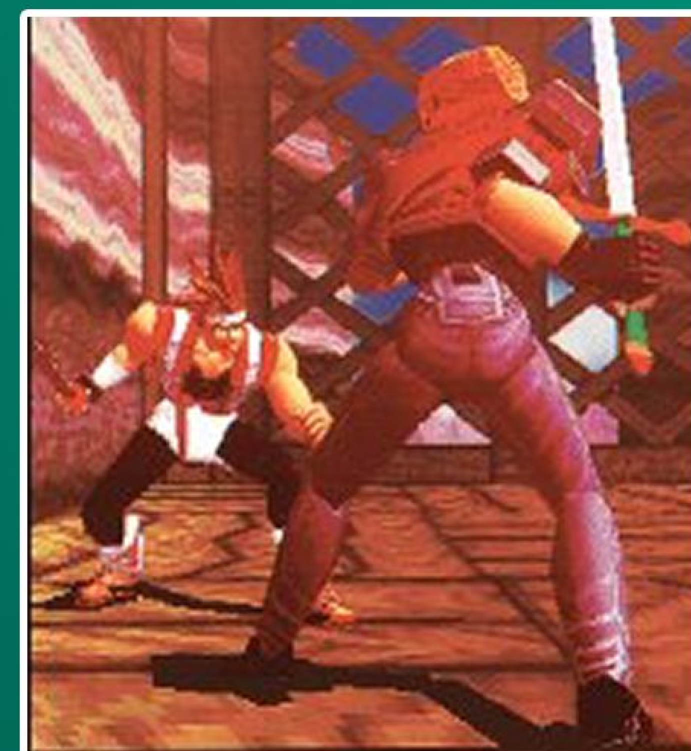




VIDEO ИГРЫ

Всем уже давно известно, что подавляющее большинство новых игр появляется в стране Восходящего Солнца и лишь через определенное время - в США и европейских странах. Это свидетельствует о большом опыте японских программистов в создании игр определенных жанров. Огромной популярностью в Японии пользуются файтинги, гонки и, естественно, игры в стиле RPG. Учитывая большой опыт в создании именно файтингов, фирма Takara выпустила свой очередной хит Toshinden 3. Это первая из известных 3D драк, которая имеет в своем названии цифру 3. При создании игры были проанализированы положительные качества целого ряда известных хитов : Tekken 2, Soul Edge, Virtua Fighter 2 и Fighting Vipers. Нагловато взяв самое лучшее из этих игр, Takara продолжила свою серию игр **Toshinden.** Многие журналы неоднократно подчеркивали, что, погнавшись за численностью бойцов, второй Toshinden получился неудачным и проигрывал первой версии по графическому оформлению и плавности движений. Но последняя версия (**Toshinden 3**) на 90% отличается от своих предшественников. В этой части разработчикам удалось найти ту самую золотую середину, которая позволяет увлечь как почитателей классной графики, так и быстрого игрового процесса с сериями, захватами, магией и другими приемами.





Начну с самого главного. 32 (!) бойца выводят игру на первое место среди всех ныне существующих 3D файтингов. Как и в Tekken 2, в начале игры вы имеете выбор 14-ти характеров, большинство из которых известно по предыдущим версиям игры, но по мере прохождения игры получите еще столько же. Ну а проявив все свое мас-



Андрей ЛОБАНОВ

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

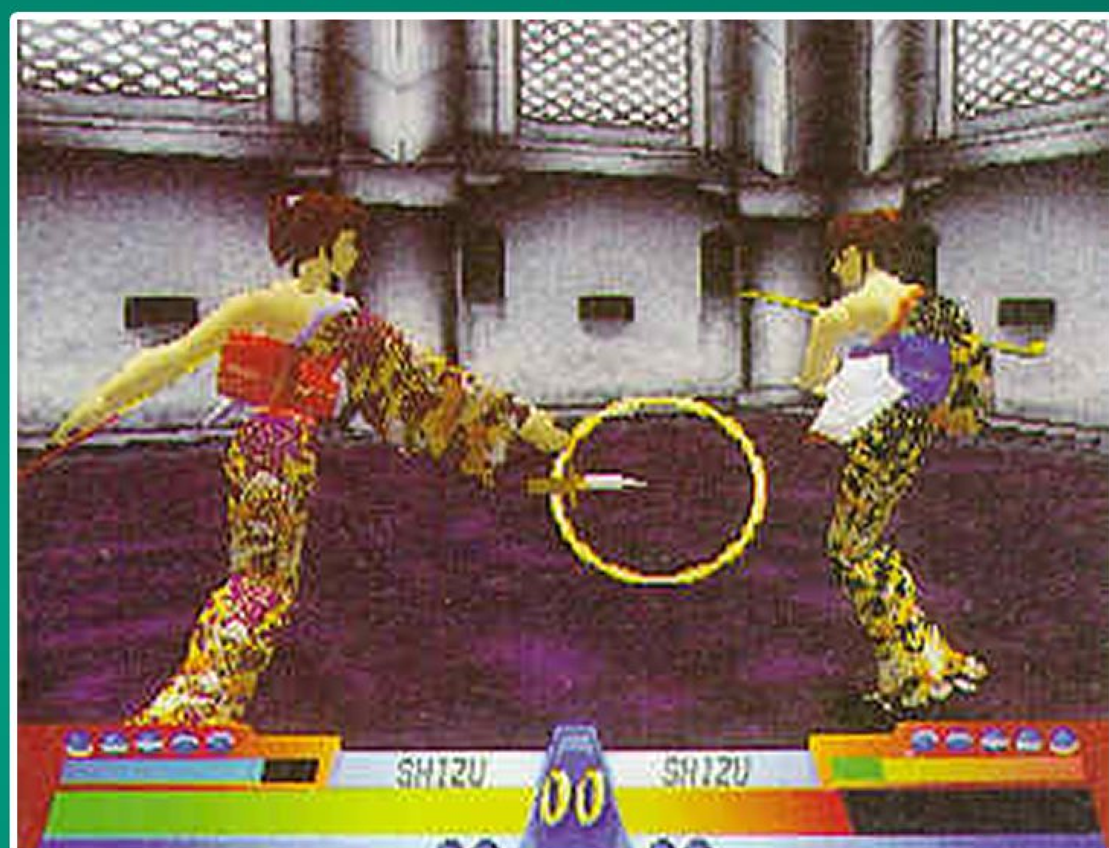




Тема: Драки
Издатель: Takara
Разработчик: Tamsoft
Число игроков: 1-2
Цена: $80

терство, вы имеете возможность завоевать еще и четырех боссов, что совсем не просто. Причем, при наличии карты памяти можно запомнить все свои успехи в игре. Что касается внешнего оформления, то на ваш выбор предложено 4 вида одежды героев. А если вас волнует сама реализация игры, то предлагается либо 30





кадров в секунду, либо 60, что установит графику с меньшим количеством полигонов, но в то же время повысит скорость игры и плавность движений. «Играбельность» также увеличилась за счет упрощения контроля бойцов. Большое количество новых Combo, специальных движений при одновременной простоте их выполнения позволит даже непрофессионалу сразу разобраться во многих приемах и ударах. Оригинальными решениями являются ограничение количества спецатак за раунд, а также использование стен и потолков для реализации новых движений. Если вы брошены противником в стену, можно быстро отскочить от нее и провести ответную контратаку. За счет новых движений большинство бойцов стало намного сильнее, особенно Gaia и Duke. Новые характеры также великолепно продуманы. Трое (Vermillion, David и Nagisha) вооружены пистолетами и могут их использовать во время боя. Правда, только некоторые бойцы имеют возможность перезарядки в течение раунда. Представляете: подбрасываете противника в воздух, а потом добиваете









его в воздухе из оружия. Для поклонников Toshinden скажу, что боссами будут Sho, Abel, Veil и Naru, владеющие великолепной техникой.

Четыре угла камеры позволят наблюдать за боем с разных точек, а девять уровней сложности дадут возможность потренироваться на слабом противнике или показать свое мастерство на самом сложном уровне, где надо быть ассом, чтобы пройти всех бойцов и боссов, не проиграв ни одного раунда.

В общем, третья часть знаменитой серии драк превзошла по многим параметрам свои предшественницы.

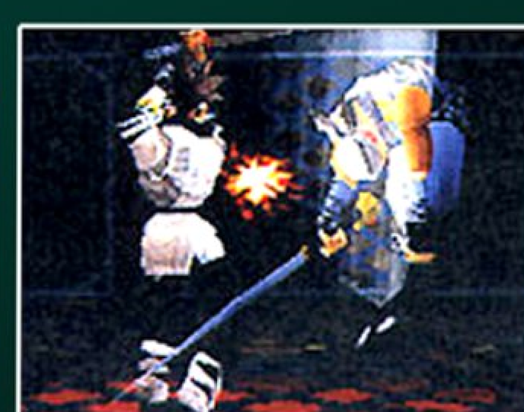
Так что, на сегодняшний день **Toshinden 3** можно считать одним из самых зрелищных 3D файтингов, наряду с Tekken 2 и Soul Edge. Однако стоит напомнить, что все тошиндены и ранее выглядели прекрасно, но со временем просто надоедали своим однообразным игровым процессом. И насколько разработчики смогли разрешить эту проблему в третьей части, пока говорить рано. Но в любом случае, можно смело посоветовать игрокам обратить на него самое пристальное внимание и самому сравнить **Toshinden 3** с аналогичными играми.











\+ Прекрасная графика, множество героев и почти настоящее 3D

− Практически все в игре позаимствовано из других драк

= Одна из самых зрелищных игр этого года

8

Вадим КОИДЗЕ

BLACK DAWN



Тема:	**Авиасимулятор**
Издатель:	**Virgin Interactive**
Разработчик:	**Black OPS**
Платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$70**

Великий деятель эпохи Возрождения, Леонардо да Винчи, изобразил в своих чертежах воздушный винт для подъема летательного аппарата. Но гений сей вряд ли даже мог догадываться, что давнишняя мечта человечества - подняться в небо, превратится в причину очень быстрого падения вниз, по причине чрезмерной точности вражеских стреляющих средств. Так вот летишь себе на этом самом летательном..., подъемная и пропульсивная силы которого создаются несущими винтами, и тут какой-нибудь гадкий Брюс Уиллис с одного случайного выстрела попадает в провода, которые через секунду станут причиною остановки двигателей и винтов. А дальше действия горящего и полыхающего геликоптера предопределяются законами физики.



Почему масса разработчиков делает военные авиасимуляторы? Почему бы не сделать игру, где надо было бы тушить пожар на вертолете, или орошать поля, или перевозить пассажиров – одним словом, такие добренькие игрушки с девизом «на благо человечеству». Но нет, очевидно, задавшись целью воспитать агрессивную молодежь, все выпускают исключительно «Какой-нибудь Air Warrior» или «Такой же Strike». Очередной шаг в сторону этого процесса сделала компания Black OPS под покровительством великой Virgin, породив на свет **Black Dawn** или «ЧЕРНЫЙ РАССВЕТ».

Людям, не имеющим привычку жать на кнопку «X» или «START» от момента появления на экране фирменного значка Sony, все станет ясно сразу же после просмотра заставки: ...Где-то в пустыне, неизвестные наехали на одно поселеньице. Захватили они заложников и начали стрелять во все, что бы ни приблизилось. Но тут появляетесь вы с рассветом (прошу заметить, что рассвет это далеко не имя сидящего рядом с вами напарника, и не название гоптера, а это то, что подразумевается в прямом смысле). Один выстрел, другой - и пали танк с солдатом; вертолет садится и заложники прямиком туда, в брюхо железной машины. Затем он поднимается в воздух и...great shoot, return to base immediately.

Нужно заметить, что принцип в игре именно такой. Но сначала пару слов об интерфейсе.

Итак, в процессе выполнения миссий вы можете установить любую из шести приглянувшихся камер: вид из кабины, сзади, под углом, как в Soviet Strike, как бы на носу гоптера и два вида, дающие обзор по бокам. Камера вообще-то выбирается на любителя, но, на мой взгляд, игра кажется более динамичной, когда вид под углом. Независимо от этого на экране размещается информация о количестве ракет, о повреждениях, о запасах горючего, о высоте машины, также имеется радар и карта. Вывод на экран ряда этих аспектов сводит к нулю недостаток Soviet Strike, так как больше не приходится жать



START, чтобы определить местонахождение вертолета, fuel-а, armor-а, теперь даже не надо распинаться, чтобы лестница упала прямо в рот к заложникам (и то этот кусок они иногда мимо рта умудрялись проносить, и к тому же в вас успевали еще дюжину раз попасть), теперь не надо мучиться с подцеплением груза на борт. Компания решила отчасти поберечь наши нервы, хотя только отчасти, но об этом чуть позже. Теперь достаточно только сесть на землю, и те, кому дорога еще жизнь, сами бегут к вам. И чтобы подбирать всякие всячины, нужно только взорвать кого надо и бонус появится в воздухе, а остальное дело техники.

К тому, что называется графикой, претензий возникнуть не должно. Во-первых, прекрасно представлен задний фон: это и небоскребы, и снежные вершины гор, и барханы. Во-вторых, очень реально смотрится прорисовка всех юнитов. В-третьих, очень прилично сделаны видео вставки (хотя на PlayStation они везде смотрятся прилично). И наконец, в-четвертых, очень радуют спецэффекты: ведь куда ж нас делать агрессивными без крови; если вы сели играть в **Black Dawn** чтобы размять руки и control pad перед чем-нибудь более серьезным, например Warhammer-ом,то можете попробовать пострелять в самих заложников, что обещает море крови. Также довольно неплохо смотрятся выстрелы в воду, листья, падающие с деревьев при точном попадании, но все это надо видеть.



Компания Virgin достаточно давно выпустила хоккейный симулятор NHL PowerPlay, но при столь прекрасной графике, по-моему, не хватало комментариев; так вот, похоже, парни из Black OPS при помощи ребят из Virgin ликвидировали этот недостаток путем обильных реплик некой особи мужского пола, но остается гадать-то ли это кто-то с базы, то ли невидимый напарник, который есть на заставке.

Далее об управлении. Чтобы в нем разобраться, нужно, по крайней мере, знать такие слова, как up и down, forward и back, fire weapon и fire gun, change view и strafe, потому что перед каждой миссией вам подробно объясняется функция различных buttom-ов.

Теперь пора поговорить о миссиях. Как уже и было сказано ранее, все они безумно разнообразны, как и в Soviet Strike. Принцип один и тот же: давай-ка я взлечу, к врагам полечу, всех их перемочу, заложников с собой захвачу и назад прилечу. Но не только принцип сходен с антисоветской игрой от comrade-ов (товарищей) из Electronic Arts, но и сами задания. Так например, в первой миссии в Нью-Йорке сначала необходимо освободить заложников, затем взорвать радары, гаубицы и в конце расстрелять колонну вражеских машин.

В **Black Dawn** очень высокий искусственный интеллект. Кончилось то время благородных пилотов, которые не смели опуститься ниже сложности Normal. Теперь не так-то easy летать на easy. Техника противника сконцентрирована в одних местах, причем в колоссальных количествах. Это как раз тот момент, когда нервы страдают не от нажатия кнопки START, а от многочисленных красных подсветок при попадании в вашу машину.

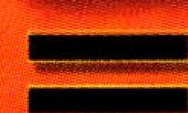


Из всего вышесказанного нетрудно сделать вывод, что при установке одной из камер получится очередная игра из серии Strike, но обладающая многими преимуществами перед той же Soviet в плане интерфейса. Единственным же недостатком, по-моему, является чрезмерная сложность игры, но может быть, для кого-то этот минус в сочетании с другим, по всем законам арифметики даст самый что ни на есть плюс.




Новый подход к серии Strike-ов, отличная графика, звук и спецэффекты


Высокий уровень АИ


Хороший аналог Soviet Strike

8



Борис РОМАНОВ

LUNACY

Тема:	**Quest**
Издатель:	**Atlus**
Разработчик:	**Sega of Japan**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$70**

После нашумевшей год назад игры D, которая стала гигантским хитом в Японии и получила достойный прием у российских игроков, жанр



приключений пополнился еще одним своим вариантом. Стало модным создавать quest'ы из небольших отрывков видео, которые перетекают один в другой, создавая ощущение целостности. А если добавить к этому тот факт, что создание компьютерных видеозаставок, рекламных роликов и видео клипов на суперкомпьютерах Silicon Graphics встало сегодня практически на промышленную основу, все что остается сделать разработчикам таких игр, так это применить свое воображение. К счастью, создателям **Lunacy** его не занимать. Добавив к этому высококачественное и стильное графическое исполнение, мы получили игру, от которой фанаты жанра будут в восторге.

Эта игрушка, занимающая 2 диска, была недавно разработана японским отделением Sega, переведена на английский язык и отдана для издания и распространения другой компании, что довольно странно, если принять во внимание все те качества, которыми она обладает. Сюжет игры носит некий мистический характер и построен вокруг приключений потерянной души, ищущей пристанище в неком странном городе. Действие протекает немного быстрее, чем в D, и не дает игроку скучать ни минуты. Ваши действия стандартны для этого жанра. Игрок путешествует по улицам города, разрешает головоломки, встречается со странными и даже опасными персонажами, у каждого из которых свое предназначение. Большую часть времени вы потратите, собирая различную информацию, полученную у встречающихся в игре героев, а также используя ранее найденные предметы.

Еще раз повторюсь, основа игры стандартна для графических приключений, и если вы ищете что-либо новое, поищите это в другом месте. Но что отделяет этот продукт от всех остальных, так это неподражаемый графический стиль, который затмевает собой все недостатки игрового процесса. Не только компьютерная графика, использованная в **Lunacy**, выглядит очень правдоподобной, но и само окружение, в котором придется путешествовать, имеет некую изюминку, выделяющую этот продукт из всех квестов. Такие маленькие детали, как автоматическое записывание в память всего важного, что вы услышите и увидите, а также возможность записывать в любой момент свое прохождение, гарантирует, что игроки никогда не окажутся в ситуации полного непонимания происходящего. Так что главная проблема большинства приключенческих игр, а именно периодическое незнание куда идти и что делать дальше, автоматически пропадает. А ведь нет ничего более ужасного, чем находиться в тупике, только потому, что ты что-то забыл из сказанного ранее,



а вернуться назад уже невозможно. Но самое главное достоинство **Lunacy** состоит в том, что игра как бы течет сама собой, и просто, ненавязчиво подталкивает игрока к разрешению различных головоломок и нахождению всех секретов.

В общем, для всех любителей таких игр, это настоящий праздник. И быть может ее красота привлечет и многих новичков в жанр графических приключений.









Великолепный стиль, хорошая графика и сюжет



Необходимо знание английского языка



Отличная игра для любителей жанра

8

Вадим КОИДЗЕ

SPIDER



Тема:	**Аркада**
Издатель:	**Boss Game Studios**
Разработчик:	**BMG**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$75**

Премногоуважаемые господа, обитатели русской глубинки, жильцы коммунальных квартир и сатанисты. Совсем недавно на непостижимом небе развлечений для PlayStation ярко-ярко загорелся очередной Сириус. И это далеко не перевод на 32-битный формат Quake или Red Alert. Более того, это даже не стратегия и не супер-гипер-полигонная 3D стрелялка. К нам грядет потомство великого 16-битного Соника. А зовется оно **Spider-ом.**



Неужели никто из вышеперечисленных господ не мечтал узнать, какая именно музыка играет у того вот паренька, вот на том конце автобуса, хоть на минуточку стать одним из тех насекомых, что заселяют наши с вами квартиры, и проползти по столь далекому от нас миру, миру щелочек, подвалов и мусоропроводов?



Посмотрев безумно красочную заставку, вы вдруг с очень неоднозначными чувствами осознаете, что превратились в ядовитого паучка, а именно - в тарантула. Его появление на городских улицах и в парках очень необычно. Но маньяк-биохимик, чью роль нам доведется играть, любил этих существ и любил весьма восторженно, бешено, безумно. Вот и трансплантировали его мозг плохие дяди вот в одного такого...Что ж ему бедолаге делать-то остается? Мстить, конечно.



Начинаете вы увлекательное путешествие с лаборатории, где каша вся и заварилась. Для начала находите армированные лапища с ракетами, бумерангами и ядовитым газом на концах, а затем – за дело.



Теперь у вас совершенно новые враги, отличающиеся излишним коварством и жестокостью, ну и конечно бесчеловечием - ведь они действительно нелюди. Это и такие же тарантулы, и пауки, и мухи, и скорпионы, и богомолы, и особенно интересные нам крысы; есть и помягче их – летучие, и просто мышки – в общем, вся та живность, что населяет коммунальную квартиру (я бы еще вставил слово почти).



Очень многие из вас, наверное, смотрели такой фильм, как «Дорогая, я уменьшил детей». Четырем героям (людям), уменьшенным во много раз, на восьми конечностях, в общей сложности, приходилось пересечь садик собственного дома, напичканный как раз многими из тех, что присутствуют в **Spider-e.** Это я к тому, чтоб просто-на-просто сравнить: спайдеру нашему тоже на восьми ногах предстоит пересечь не только миленькие садики, но также канализацию, множество комнат, улицы гигантского города и многое-многое другое.





Идея у авторов была очень гениальная по части сюжета. Технически же **Spider** не перепрыгнул Nikki и Fargus из Pandemonium-а (куда уж пауку до циркачей), так как хотя 3D камера будет также показывать вашего героя с разных сторон, игра, по сути, осталась двухмерной. Короче, наберите воздух в легкие и идите на поиски нового хита от Boss Game Studios.


Оригинальная идея, плюс превосходный подход к камерам


Устаревший жанр


То, что не слезет с пятерки хит-парада читателей

8



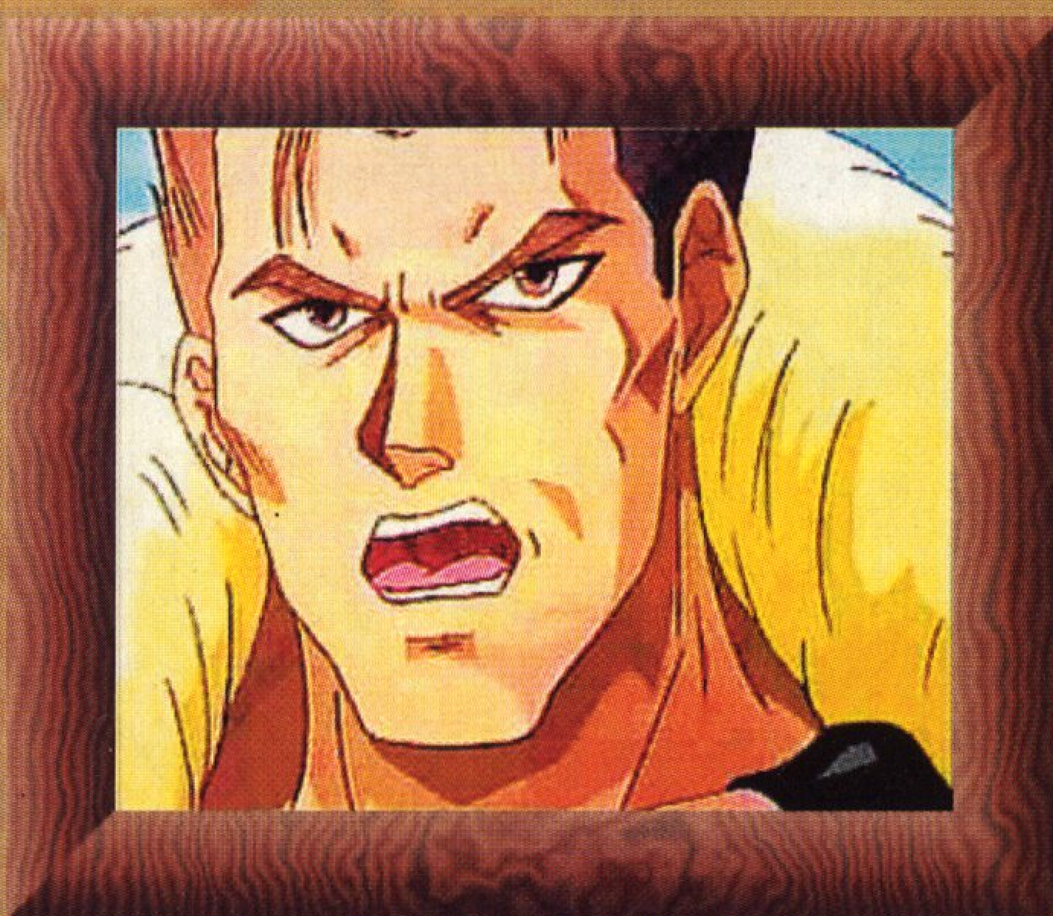
Борис РОМАНОВ

DRAGON FORCE

Тема:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**Working Designs**
Разработчик:	**Sega of Japan**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$75**

Прошло три столетия со времен последней битвы с Мадраком. Тысячу дней и ночей сражался звездный дракон Хасгалт с темным богом войны, но сил его хватило лишь на то, чтобы пленить врага. Пока Мадрак спит, земли Легендры процветают под неусыпным вниманием милосердной богини Астеи. Долго выжидали остатки армий зла, и их час настал – вновь заворочался в своей темнице плененный бог, вновь сгущаются тучи над цветущей страной. И чтобы противостоять надвигающейся угрозе, должны сплотиться восемь великих правителей, избранных воинов, отмеченных знаком дракона и обладающих силой Хасгалта – силой дракона.

Сила Дракона **(Dragon Force)** – очередная великолепная и долгожданная игра от Sega, выполненная в жанре Strategy/RPG и переведенная на более доступный английский язык американской командой Working Designs. Сразу скажу, если вы думаете, что Sega кроме Соника ничего делать не умеет, то это заблуждение. Еще в конце 80-х годов именно эта компания одна из первых предложила покупателям военную стратегию в реальном времени Herzog Zwei на



MegaDrive, которую многие сегодня называют предвестницей и вдохновением для Command and Conquer. Но американский и европейский рынок тогда очень холодно отнесся к появлению стратегической игры на приставке, и мы до сих пор можем наблюдать последствия. Игры этого жанра сегодня практически полностью отсутствуют на рынке домашних игровых приставок, причем совершенно незаслуженно. Лишь обладатели персоналок могут похвастать десятками наименований, а все, что достается приставочникам так это, в лучшем случае, перевод одной-двух из них, да и то спустя минимум год после премьеры. Но с выходом **Dragon Force** монополия PC на «стратегию» рухнула. Смело можно заявить такого вы еще не видели. Игра дает совершенно новый взгляд на стратегию в реальном времени, а дополнение в игровой процесс ролевого жанра только усиливает интерес к данному продукту.

Перейдем непосредственно к самой игре. Легендра – это сказочный материк, находящийся в преддверии глобальной войны. И вам предстоит принять в ней участие в роли короля одного из восьми государств. С выбора персонажа, а соответственно и страны, за которую вы будете играть, все и начинается. Задача игрока проста: завоевать материк, собрать вместе воинов Силы Дракона и уничтожить Мадрака. Весь дальнейший игровой процесс состоит из двух стадий:

1. Домашние дела. Здесь проводятся военные советы, заключаются альянсы, намечаются направления следущих ударов, ведется допрос пленных, строятся крепости, ведется поиск новобранцев и полезных артефактов. Здесь же есть возможность записать









игру.

2. Боевые действия. Непосредственное планирование стратегии захвата Легендры, перемещение войск, оценка возможностей и намерений противника и, конечно, сами сражения. Примечателен тот факт, что в любой момент игрок может узнать практически все о своих противниках, что намного облегчает задачу покорения материка. Боевые действия длятся в течение определенного времени, по истечении которого игроки снова возвращаются к домашним делам.

Основа любой RPG – действующие лица. А действующие лица в Strategy/RPG – генералы, которые способны управлять войсками. В игре имеется около 170 различных персонажей, но восемь главных героев стоят особняком. Все они тщательно проработаны, имеют свой характер, манеру поведения, свою историю. Над их образом художники поработали особенно тщательно, хотя стоит отметить, что еще около 40 персонажей также отличаются запоминающейся внешностью и историей. Остальные генералы – просто массовка.

Всего в **Dragon Force** имеется 10 типов генералов, которые различаются своими возможностями и внешностью. Это воин, рыцарь, монах, повелитель духов, маг, священник, самурай, ниндзя, человек-зверь и вор. Каждый из них может командовать войском от 10 до 100 человек. Это солдаты, кавалерия, гарпии, зомби, лучники, маги, самураи, монахи, люди-звери и драконы. Все они имеют свои преимущества и недостатки.



Вот мы и подошли к самой главной части – к сражениям, которые занимают основное время игры. Каждый бой начинается с тактического построения войск. Далее происходит сама битва, когда одновременно на поле брани могут находиться более 200 человек. Сами генералы остаются неподвижными во время всего сражения и вместе с отдачей приказов могут использовать магию, либо отбиваться врукопашную от приблизившихся врагов. После того, как солдаты обеих сторон пали, начинается дуэль. Тут уж вы ничем не управляете, и все зависит от силы, здоровья и удачи. Битва длится, пока не будет повержен один из них. И все это заканчивается либо смертью, либо пленением. Управление происходящим производится с помощью нескольких удобных меню. А изменение вида (удаление или приближение определенных персонажей) осуществляется либо вручную, либо автоматически. Битвы происходят на фоне местности, где произошла стычка. Это может быть замок, пустыня, снежная равнина, лес деревня и прочее.

Итак, **Dragon Force** – великолепный пример отличной стратегической игры, играть в которую может любой. И что самое интересное, в ней практически нет недостатков. Хотя один все-таки имеется. Для завершения игры только за одного героя требуется 30-40 часов непрерывной игры, а прервать ее, поверьте, очень и очень сложно.






Новый подход к real-time стратегии


Недостатки в звуковом оформлении персонажей


Одна из лучших стратегических игр на любой платформе

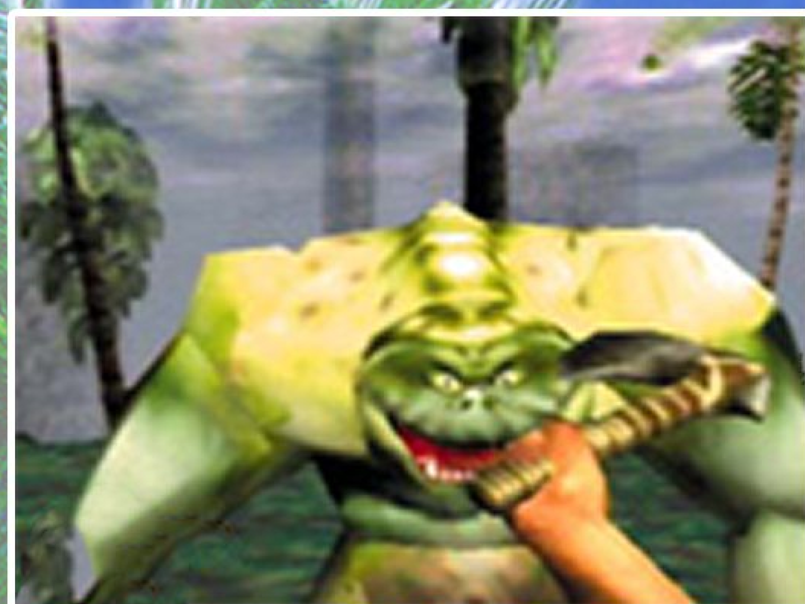
9

Борис РОМАНОВ

TURK
DINOSAUR HUNTER

Тема:	**DOOM-подобная стрелялка**
Издатель:	**Acclaim**
Разработчик:	**Iguana**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$115**

Несколько лет назад издательство Acclaim в своих лучших традициях делать много шума из средних игр, прикрепляя к ним названия популярных фильмов или комиксов, объявило о начале работы



над этим проектом эксклюзивно для платформы Nintendo 64. Стоит отметить, что до прихода 32/64-битных систем, большинство из подобных произведений представляли собой обычные драки-ходилки слева направо (вспомните невероятно раскрученный, но безумно скучный Batman Forever), однако с переходом на трехмерную основу их игры стали привлекать к себе внимание и серьезных игроков. В прошлом году нас всех удивила своим качеством игра Alien Trilogy для 32-битных систем, а в этом году их же произведение в этом жанре, **Turok: The Dinosaur Hunter,** похоже, сделает то же самое и на 64-битной платформе. Первое, что бросается в глаза, это высочайшее качество ее графического исполнения. Это первая игрушка для этой платформы, выпущенная сторонней компанией, которая выглядит на самом высоком уровне. Без преувеличения можно сказать, что такой великолепной графики и анимации персонажей в трехмерной стрелялке от первого лица мы еще не видели. Только по этому критерию данный продукт оставляет далеко позади себя и Doom на приставках, и Quake на PC, да и аналогичные уровни в вышедшей совсем недавно на том же формате Shadows of the Empire. Практически все обьекты в игре являются трехмерными, а анимация врагов просто феноменальна. Впервые мы можем лицезреть все действие так, как оно могло бы быть в жизни, и как нам хотелось видеть это уже много лет. И все это происходит практически без торможения, даже если на экране одновременно появляются сразу несколько врагов, хотя, следует признать, такое случается редко. Количество противников для игры на картридже также впечатляет. Это простые солдаты и их разновидности, гигантские гориллы и различные динозавры, а для людей, которых вы встретите, в случайном порядке подбираются лица из 12 доступных. Все обьекты в игре невероятно детализированы, однако именно этот аспект видимо не позволил разработчикам сделать так,



чтобы одновременно на экране появлялось множество врагов. Чтобы скрыть немного этот недостаток, поле видимости игрока сильно ограничено туманом на заднем плане. Иногда это работает хорошо, а иногда откровенно действует на нервы. Во всем же остальном – это типичная по графике игрушка для этой платформы. Множество спецэффектов, красивые взрывы и т.д., однако бедный набор текстур, который переходит из одной игры в другую, делая их все похожими друг на друга, уже потихоньку надоедает. Картридж есть картридж, и поэтому такой подход к



созданию игр для этой платформы – пока единственный способ сделать что-либо стоящее, а жаль.

Turok: The Dinosaur Hunter состоит из восьми гигантских уровней, на прохождение которых потребуется истратить много времени. Тем, кому нравится проводить по несколько часов за прохождением одного уровня, это, возможно, понравится. Основное действие происходит в джунглях, где вы можете практически свободно перемещаться в любом направлении. Но в игре не обошлось и без привычного хождения по коридорам, что еще больше напоминает, что это произведение является всего лишь еще одним клоном Doom. Трехмерная основа игры позволила разработчикам без труда включить в игровой процесс ставшие уже привычными для игр этого жанра возможности. Ваш герой может прыгать, плавать, смотреть по сторонам и даже забираться на некоторые препятствия. Но дальше этого разработчики, увы, не пошли. И несмотря на потрясающую графику, нельзя отделаться от мысли, что сегодня уже этого мало. Достаточно вспомнить Tomb Raider, либо взглянуть на демо-версию MDK, чтобы осознать насколько такой подход к созданию игр устарел. Doom, он и в джунглях Doom. Но наверное самой большой проблемой для игроков станет изучение управления персонажем. Те кнопки джойстика, которые отвечали в Марио 64 за работу камеры, теперь отвечают за перемещение, а аналоговый джойстик используется для наведения оружия на цель. Это очень непривычно, однако возможности поменять этот метод управления на другой пока найден не был. Тем не менее, в игре предусмотрен тренировочный уровень, который должен будет многим помочь справиться с этой проблемой.



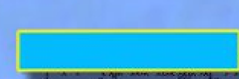


В общем, игрушка оставляет после себя довольно смешанные впечатления. Если смотреть на нее, как на первую стрелялку от первого лица для Nintendo 64, то она вряд ли оставит кого-либо равнодушным. Оружие, враги, гигантские уровни, графика и анимация персонажей – все сделано на самом высоком уровне. По этим критериям, **Turok** оставляет аналогичные игры на других приставках далеко позади. Однако отсутствие новизны в игровом процессе, вместе со странным управлением, смогут оставить неприятный осадок. Поэтому общая оценка такова: хорошо, но могло бы быть и лучше.





Великолепная графика и анимация. Продуманный дизайн уровней.



Еще один Doom



Первая игра на Nintendo 64, рассчитанная на взрослую аудиторию

8

В. СЕЛЕЗНЕВ

J-League PERFECT STRIKER

Тема:	Футбольный симулятор
Издатель:	Nintendo/Konami
Разработчик:	Konami
Число игроков:	1-4
Цена:	$110

Первый футбольный симулятор для Nintendo 64 под названием J-League Perfect Striker от Konami может и не вполне заслуживает словечка «Perfect» в своем названии, но напраслину возводить не буду: да, его портят отдельные глюки и иногда вопиющие промахи, но игрушка достойная.

Сразу оговорюсь: не подходите к вышеупомянутому продукту с точки зрения симуляторов - по моему скромному разумению, симулятор, в традиционном смысле этого слова, для футбола просто не может существовать. По той простой причине, что на реальном поле изводит себя целая команда с количеством ног, равным количеству голов, помноженным на два. А у вас всего две руки и одна голова, да и футбол - не та игра, где свободный в данный момент игрок может отойти покурить, ожидая, пока у вас не дошли до него руки. Количество же вариантов взаимодействия игрока с мячом значительно больше, чем кнопок на gamepad'е, даже если вы будете давить всеми пальцами одновременно. Вот и выходит, что надо упрощать игровой процесс, отдаляясь от славной ниши симуляторов к не менее славному, но почему-то презираемому некоторыми отдельными индивидуумами, семейству аркад, все время рискуя сорваться в пропасть и родить интерактивный фильм, в котором вся роль играющего сведется к вбрасыванию мяча, да оглушительным посвистам с криками за банкой пива.





И только приняв все это во внимание, можно позволить себе судить о том, удалась ли игрулька или нет. Как я уже сказал, в нашем случае - скорее первое, чем второе.

Отдельную похвалу вызывают движения игроков и их внешний вид. Меня умиляет, когда идущие на прорыв нападающие, бросают озабоченные взгляды назад и вертят головами, силясь уяснить расстановку сил на поле и пытаясь не упустить из вида оппонента. А вратарь не прыгает в воротах как кузнечик, доставая немыслимые мячи из всех углов, а честно делает свою работу, сразу видно - он не Бубка, но дело знает. Если нужно - прикроется, нужно - поймает мяч в прыжке, а иногдато и по траве покатится колобком, сжав мяч мертвой хваткой. Но если уж мяч честно «не берется», то увы и ах, - надо было не доводить дело до ручки. Резюмирую: к внешним данным у меня претензий нет.



Что касается интеллекта противника, конечно, не Марадонны с Пеле там собрались, но играют ребята дружно и с огоньком. Лучше наступают, чем держат удар, поэтому мяч им лучше не давать. Единственная причина, по которой вы не сможете регулярно побеждать с перевесом в двузначное количество мячей - большей частью ваших собственных игроков тоже будет управлять компьютер. Так что - повеселитесь.



Полет мяча исполнен достоинства и разнообразия. Но одна из немногочисленных неувязочек связана как раз с ним. Камера, которая передает картинку поля в изометрической проекции, иногда старается щегольнуть качеством оптики и совершает умопомрачительные наезды на мяч, считая его, совершенно справедливо, основным действующим лицом феерии. Будь это трансляция со стадиона, можно было бы стоя аплодировать операторскому мастерству, но крупные планы совершенно изгоняют из поля зрения ваших игроков, что не всегда удачно при атаке противника. В результате, вам возможно придется беспомощно наблюдать, как мяч красиво и зрелищно влетает в ваши ворота.

Игра оснащена колоссальным количеством опций, позволяющих регулировать все: от внешних декоративных моментов, до стратегии игры - последнее возможно даже в течении матча. Удобно, добротно, надежно.

Что касается возможностей игры нескольких игроков, здесь широкий набор вариантов от один-на-одного через два-на-два до один-на-четверых, учитывая компьютер. Впечатляет, но честно признаюсь, подобной толпой мне играть не приходилось, что представляет собой игра в этом случае - судить вам.


Люблю зрелищное и качественное графическое решение


Отдельные промахи AI


В футбол надо играть самому, но если лень – тогда J-LPS – отличный выход

6

MARIO KART 64

Алексей КУРАКИН

Тема:	Гонки
Издатель:	Nintendo
Разработчик:	Nintendo
Число игроков:	1-4
Цена:	$140 с джойстиком



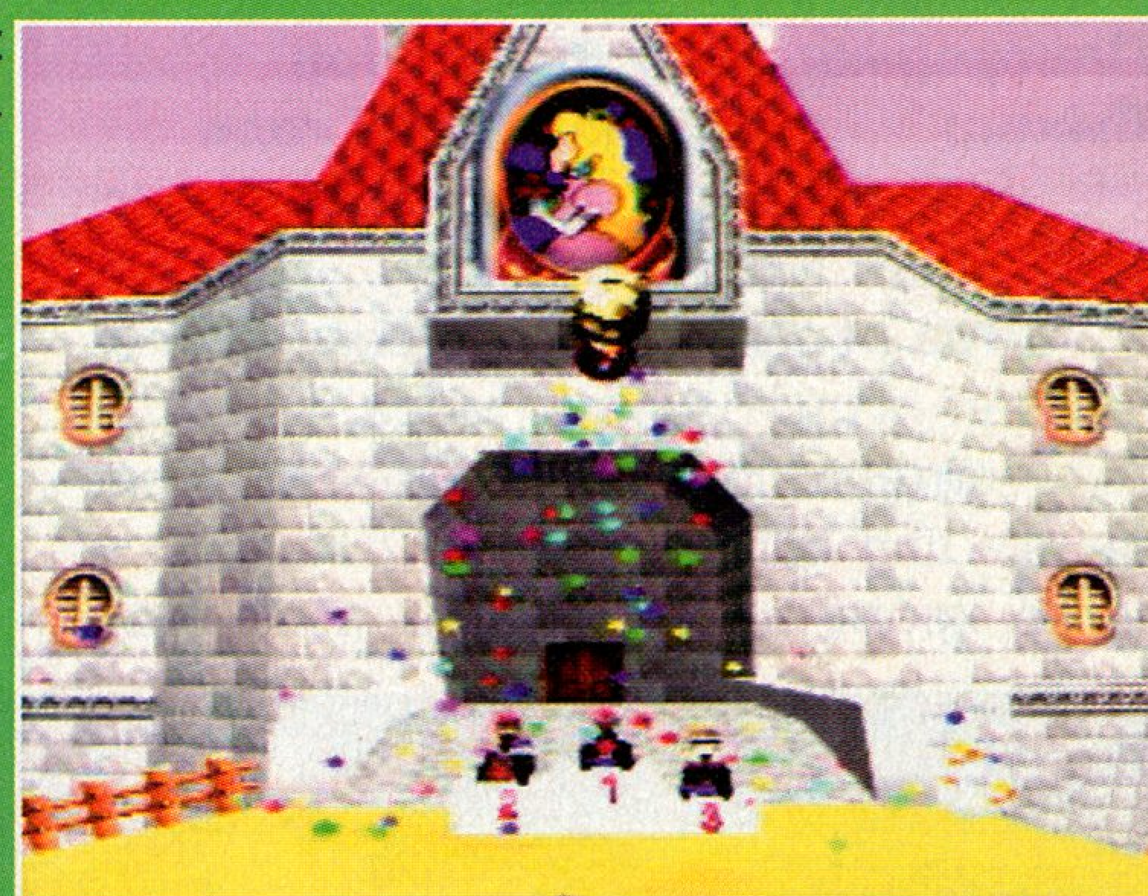
За всю историю развития игровых приставок практически ни одна уважающая себя фирма-создатель видеоигр не обделила вниманием столь популярного обитателя игрового мира, как Mario. На свете существует масса игр, связанных с этим забавным и приветливым персонажем. Компания Nintendo, выбрасывая на мировой рынок свою новомодную игровую платформу Nintendo 64, просто не могла не начать с игры Mario 64. Покорив ею мир и добившись рекордных продаж, разработчики не остановились на достигнутом. Вслед за бесспорным хитом всех времен и народов, свет увидела одна из вариаций на тему Mario. Игра получила название **Mario Kart 64.** Вне сомнений, она по праву займет второе место (после Mario 64) среди игр для данной игровой платформы. Разработчики собрали вместе многих популярных героев, таких как братья Марио (Марио и Луиджи), динозаврика Еши, Варио, Донки Конга и др. (всего восемь персонажей), и посадили их за руль маленьких гоночных автомобилей – картингов. Сама идея и зрелище достаточно забавные. Но и процесс игры не сводится лишь к бестолковой и нудной езде по замкнутой траектории. Разработчики продумали несколько возможных вариантов. Следует начать с того, что принимать участие в заездах могут одновременно до четырех игроков. Непосредственно от количества участников зависит тип выбираемой игры. Один игрок может участвовать в соревновании с семью вышеуказанными соперниками или совершить одиночный заезд на время. Для двух участников предусмотрены следующие опции: массовое первенство, заезд один на один на время (при этом вы не встретите на своем пути никого из других гонщиков, кроме своего непосредственного соперника) и, что самое забавное, гонка с преследованием друг друга по небольшой замкнутой трассе с использованием всего доступного оружия с целью столкнуть своего оппонента с трассы в пропасть – некая интерпретация Twisted Metal (данный тип гонок на выживание доступен также при игре втроем и вчетвером). Кстати, оружием можно пользоваться во всех видах гонок, а лежит оно (в буквальном смысле этого слова) на дороге – в виде переливающихся кубиков со знаком вопроса. Проезжая по такому кубику, вы и получаете то или иное вооружение – от скользких банановых корок и стремительно летящих под колеса противников черепашьих панцирей до способности резко увеличивать скорость и обгонять всех на своем пути. Но стоит остерегаться ложных кубиков, столкновение с которыми повлечет за собой беду. Надо отметить также богатый выбор трасс – от несложных до коварных и заковыристых, при выборе которых можно задавать длину пути, что повлияет на количество кругов. Стоит заметить, что создатели Mario Kart сумели достаточно широко раскрыть возможности Nintendo 64 и выпустить в свет действительно интересную, красочную и увлекательную игру, способную отвлечь ваше внимание от повседневной суеты и забот.











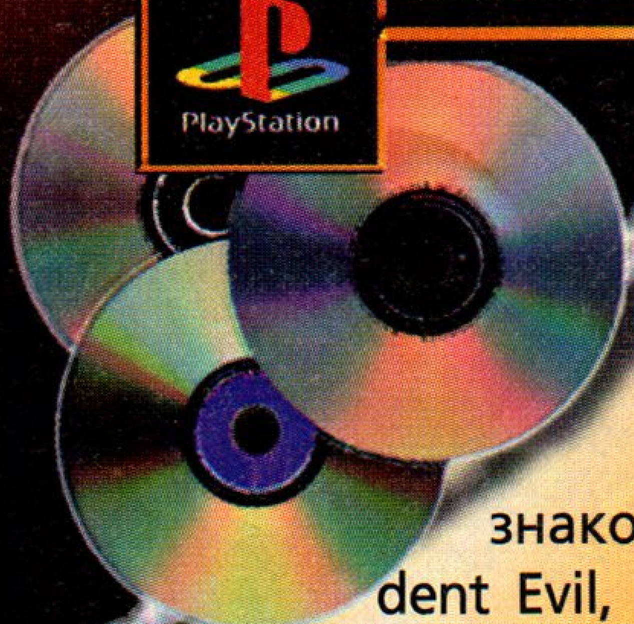
+ Игра способна полностью “поглотить” играющего

– Замечено не было

= Просто отличная игра

10



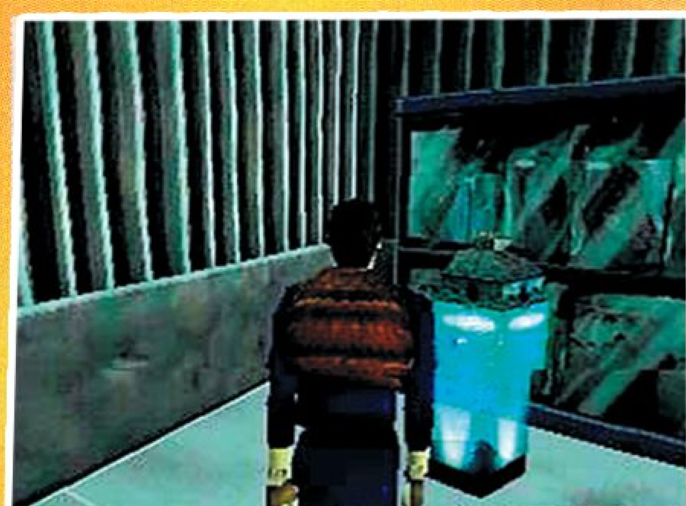


OverBlood

Тема: Приключение
Издатель: Electronic Arts
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Май 1997 года



Поклонники игр, знакомые с Resident Evil, наверное, будут очень довольны, так как специально для них компания Video Source разработала игру **OverBlood,** которая была полностью инспирирована классикой от Capcom. Это произведение уже давно имеется в продаже в Японии, однако для всего мира его премьера состоится лишь в мае 1997 г., благодаря стараниям издательства Electronic Arts, которое сегодня занимается переводом этой игры с японского. В отличие от своей предшественницы, **OverBlood** не имеет статичного заднего плана, поэтому игрок может выбрать несколько видов на происходящее, включая вид от первого лица. Сами же герои, враги и окружающая их обстановка будут создаваться в реальном времени приставкой с помощью трехмерных полигонов. В игре главного героя будет предположительно сопровождать маленький робот, помогающий ему в приключениях. Благодаря своим возможностям он способен решать задачи, которые не под силу главному герою. Действие игры происходит в далеком будущем, однако монстры даже там остались все такими же ужасными, но подозрительно похожими на тех, которых мы встречали раньше. Сам же игровой процесс по сравнению с Resident Evil несколько смещен в сторону разрешения головоломок, а не убийства врагов. Оригинальный сюжет, необычные загадки и неплохая графика позволяют сделать вывод, что игра придется по вкусу многим владельцам Sony PlayStation, которым придется еще долго дожидаться выхода в свет продолжения своего любимого Resident Evil.





Apocalypse

Тема: Стрелялка-приключение
Издатель: Activision
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Сентябрь 1997 года

Действие игры **Apocalypse** происходит в отдаленном будущем, когда перед человечеством нависает угроза гибели мира. Представители церкви и ученые объединяются для решения этой проблемы и после кропотливой работы выясняют, что угроза исходит от некоторого «злодея», который некогда был Преподобным. В его руках находится ключ, способный привести наш мир к исчезновению. Ваша задача остановить его, пока еще не поздно.

Достоинством этой игры (собственно говоря, этим она и должна привлечь к себе поклонников игр) является высокий динамизм действий – вместо долгого и нудного исследования территорий и решения головоломных задач приходится быстро бегать, метко стрелять и считать убитых. Стоит отметить, что к созданию игры прямое отношение имеет гонконгский режиссер Джон Ву, известный своими очень крутыми боевиками. Необычным оказывается и то, что игра совершенно не отвлекает внимания играющего от происходящего на экране. Пока вы решаете одни проблемы, в память загружаются данные для следующей сцены, поэтому складывается впечатление, будто не играешь, а смотришь интерактивный фильм. Заслуживает внимание и графика игры. Ее, безусловно, нельзя назвать революционной, однако она производит очень приятное впечатление. В целом **Apocalypse** компании Activision заслуживает не последнего места в Вашей коллекции игр-боевиков для телевизионных приставок.







TIGERSHARK

Жизнь течет, и крайне интересные и необычные игры по-прежнему встречаются довольно редко, как жемчужины, иногда всплывая в мутном потоке однообразных стрелялок-пулялок. **Tigershark** – типичный представитель этого серого, ничем не примечательного потока. Вроде все на месте, стреляй-летай, но на хит сезона явно не тянет.

Вы – пилот эдакой морской штуки, полусамолета, полуподводной лодки. Летаете вы над волнами и убиваете все, что движется. По сюжету двигаются тут в основном российские милитаристы, решившие захватить утонувшую в результате землетрясений Японию, как плацдарм для своих ядерных тестов. Вы им, естественно, противостоите практически в одиночку.



Тема: Аркада
Издатель: GT Interactive
Платформы: Sony PlayStation, PC
Выход: Апрель 1997 года



В основном полеты будут проходить в тумане, из которого изредка могут выплывать различные силуэты. Если к такому силуэту подлететь очень близко, можно заметить, что программисты старались и сделали все грамотно - это оказывается большой советский авианосец, подлодка или крейсер, нарисованные весьма подробно. Но только подлетать близко к врагам не рекомендуется – пристрелят. Потому давите на кнопки и не думайте о графических эффектах.



Рекомендуется только очень большим фанатам военных аркад типа Warhawk'a.





Wild Arms

Тема: RPG
Издатель: Sony
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Май 1997 года

Wild Arms – это кодовое название подразделения, которое решает любые, мешающие спокойно жить проблемы. Действие игры происходит в таинственном мире планеты Фаргаиа (Fargaia). На ее поверхности появляются странные демонические существа, провозглашающие планету своей собственностью. Амбиции местных правителей приводят к тому, что начинается долгая 1000-летняя война, которая хотя и спасает планету от завоевания, превращает ее в руины. Но беда не приходит одна – только жители Фаргаиа начали отстраивать заново свои разрушенные города, демоны вернулись снова. На сей раз спасти планету могут только **Wild Arms** – группа из трех бесстрашных бойцов: Джек – охотник за сокровищами, Руди – солдат-наемник, также известный как «перелетная птица», и Сесилия – принцесса разрушенного государства, которая неплохо знакома с магией. Они проникают в самое логово врага и сражаются с обитающим там злом.



Вначале вы выбираете одного из трех персонажей, а в дальнейшем в определенных участках игры меняете его на одного или нескольких действующих лиц, чтобы в заключительной части они встретились друг с другом и завершили порученную им работу.

Любопытный сюжет и прекрасная графика не оставят равнодушными поклонников ролевых игр.












MASS DestructioN

Тема: Стрелялка
Издатель: BMG
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn
Выход: Апрель 1997 года

Mass Des-truction. Какие золотые слова. Неужели вас не охватывает желание прошвырнуться на танке по необъятным просторам Африки и пострелять направо и налево. Если так, то игра с вышеупомянутым названием просто создана для вас.

Суть **Mass Destruction** очень проста: выбирай один из трех танков и вперед, с песней. Запев в этой песенке хорош: танк снабжен передовыми военными технологиями, такими, например, как огнемет, ракеты, мины, жаль, что он только не летает и не становится стэлсом, а так просто гибрид C&C в стиле экшн. Припев – не хуже: естественно, если есть голова, должно быть и туловище, так вот есть и враги, которые пока дорабатываются (игра закончена на 40%) и как же без мирных граждан, которые время от времени переходят на чужую сторону.







В поисках здоровья и нового оружия вы можете сравнивать с землей небоскребы и церкви, опять же почти, как в C&C.

Хотя перед вами и стоит определенная задача на каждом уровне (например, уничтожить бегающую, ездящую или стоящую цель), все-таки запев и припев повторяются и это, пожалуй, главный недостаток в игре, а в целом будущим маньякам она понравится.





BattleStations

Тема: Стратегия/action
Издатель: Electronic Arts
Платформы: Sony PlayStation, Sega Saturn
Выход: Апрель-май 1997 года

Убрать перископ, задраить все люки и приготовиться к погружению на глубину 1000 футов вместе с незабвенной Electronic Arts в мир пиратов XX века.

Компания после серии удачных спортивных игр решила попробовать себя на новом поприще, и ее новое творение **Battlestations** сочетает в себе как первоклассную стратегию в области морских сражений, так и типичную для приставок-игр аркаду.

Режим игры вы можете выбрать в зависимости от приглянувшегося жанра. Объясняю. Для любителей стратегий имеется campain mode, где под вашим чутким руководством окажутся 8 военно-морских юнитов, таких, например, так эсминцы, линкоры, авианосцы, субмарины, и которые в зависимости от вида способны переносить на борту крылатые ракеты, торпеды, F14, вертолеты и прочие «миротворческие» средства. Для тех же, кто давно скупил все файтинги и кому хочется чего-нибудь новенького, и с шоколадом, и с игрушкой внутри, есть action mode, как single, так и head to head. Здесь вы выбираете один из восьми кораблей и ...главное набить оппоненту морду, думать тут не надо. «И не беда, что твой корабль – старая ржавая посудина, и в команде отпетая братва, списанная со всего флота». Главное, что близится выход самой многообещающей игры и вместе с этим и долгожданная победа.









Power Crystal

Тема: RPG
Издатель: 3DO
Платформа: M2
Выход: Конец 1997 года

Несмотря на то, что сама игровая приставка **M2**, видимо, снова претерпит кардинальные изменения перед выходом в свет в конце 1997 года (4-х скоростной проигрыватель дисков, возможно, будет заменен на проигрыватель в стандарте DVD, а ее графические возможности будут еще улучшены), независимые компании, ищущие легкий способ обогащения на шумихе вокруг новых технологий продолжают пытать свое счастье на этом рискованном пути. Молодая английская группа разработчиков Springer Spaniel Software, состоящая из создателей одной из немногочисленных высококачественных игр для Atari Jaguar, Alien vs. Predator, представила первые снимки их новой 64-битной RPG Power Crystal. Игра, которая напрямую будет соперничать с Zelda 64 от Nintendo, уже сегодня графически ее немного затмевает. Как и следовало ожидать, она будет полностью трехмерной, в стиле Mario 64, однако будет нацелена на более взрослую аудиторию. Ее создатели просто без ума от предоставленной в их распоряжение игровой системы, заявляя, что она представляет собой настоящий технологический рывок вперед, не в пример Nintendo 64. Так оно или не так – покажет только время, однако как конкретно будет играться, а не выглядеть **Power Crystal** пока не совсем ясно. Смесь действия, головоломок и основных элементов RPG сегодня становится среди разработчиков очень популярной, а предполагаемое наличие в стандартной комплектации **M2** скоростного модема, может позволить и приставочникам насладиться всеми прелестями многопользовательской ролевой игры.





Осталось только дождаться выхода в свет этой загадочной системы, чтобы самим удостовериться в качестве и возможностях этого аппарата. На сегодняшний же день, для игры от молодых разработчиков, **Power Crystal** выглядит достаточно впечатляюще, так что будем надеяться, что и сам игровой процесс не подкачает.

Judgment Force

Тема: Экшн/файтинг
Издатель: Eidos
Платформы: Sega Saturn
Выход: Вторая половина 1997 года

Трепещите злодеи, гангстеры, уличные хулиганы и прочие отбросы общества. Снова честные и на редкость порядочные люди выходят на тропу войны. К нам почти вернулись те старые добрые герои 16-ти битной приставки и игры Streets of Rage. Только теперь вместо гиганта Макса, сексуальной Блэйзи или шпаны Скейта будет некто Hawk.

Так вот, именно этот «Ястреб», с весьма напыщенным видом, должен ходить по улицам одного отвратительного города, который, кстати, выполнен в лучших традициях Streets of Rage. Темные-темные закоулки, где вас так и стремятся ударить чем-нибудь очень тяжелым ребята в черных френчах (пиджачки и фраки у них вышли из моды), автоматы с CocaCola где завалялось очередное здоровье, бонус или средства для ускоренной травли уличных «тараканов», мимо проезжающие машины такси, прекрасно прорисованные детали встречающиеся по пути, и, наконец, походка героя, которой очевидно создатели уделили массу внимания.





В общем, повезло тем, кто вовремя сменил Mega Drive на Saturn, так как для них массовые уличные разборки не закончатся трилогией Streets of Rage.





Blade & Barell

Тема: Вертолетно-танковая аркада
Издатель: GT Interactive
Выход: Лето 1997 года

Blade and Barrell представляет из себя не совсем привычный симулятор. Да и симулятором эту игру назвать нельзя - слишком уж явно в ней присутствует элемент аркады.

В **Blade and Barrell** под ваше командование передается вертолет или танк (что больше нравится) – и вперед, через двадцать головокружительных миссий, в которых придется уничтожать, уничтожать и еще раз уничтожать. Как говорится, мы стираем с лица земли все, что движется и шевелится, а что не движется – мы шевелим. Основной принцип ясен?



Конечно, без посторонней помощи против того полчища врагов, которые прямо жаждут превратить вашу технику в груду обломков, справиться будет просто невозможно. По этой причине на всех миссиях разбросаны разнообразные бонусы для восстановления брони, подзарядки оружия и т.п. Самым приятным моментом **Blade and Barrell,** на мой взгляд, является возможность игры вчетвером. Пока неясно, как это будет конкретно реализовано – каждый за себя или двое на двое, но факт остается фактом: вашим противником будет не только искусственный интеллект приставки...



Вот такая вот игра появится ближе к лету. Сами авторы говорят, что она будет походить на PilotWings 64, только с гораздо большей динамикой и действием. Что же, похоже так оно и будет, поживем – увидим.





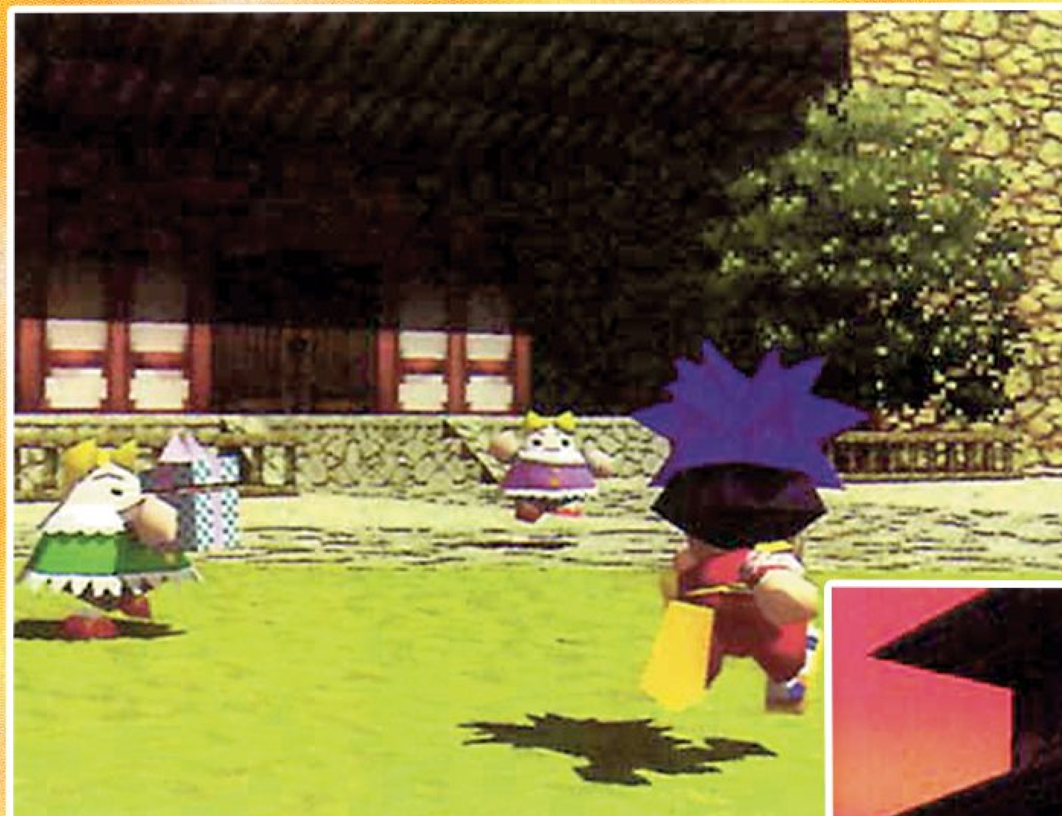
Gambare Goemon

Тема: Приключения
Издатель: Konami
Выход: Лето 1997 года

Вспомните, уважаемые читатели, такую не очень заметную в прошлом игру на 8-битной приставке как **Goemon.** Единственно, что делал этот герой, так это бегал, и делал он это очень-очень долго. Так, он бежал от серии к серии, с приставки на приставку, и вот, наконец, прибежал на Nintendo 64, в невероятный 3D-adventure мир во времена средневековой Японии.

Но мир сей встречает нашего героя не очень-то дружелюбно. Некий Gogers собрал могущественную армию и завоевал практически весь остров. И кажется, что победа – не за горами, но не тут-то было. Снова **Goemon** и его друзья должны преодолеть массу препятствий, как логических, так и в виде врагов, чтобы зло в очередной раз было повержено.





Эта задача героев была легко разрешена авторами совмещением сразу нескольких жанров – файтинг и RPG, аркада и езда на машинах. Играть вы можете одним из четырех персонажей, которые различаются по определенным показателям. Во время путешествия вам придется беседовать с персонажами, выбирая варианты ответов, решать загадки, ездить на некоем подобии транспортного средства и драться в режиме файтинг.



Все это сопровождается великолепной графикой, с прекрасными пейзажами, юмором пронизывающим все аспекты игрушки, и неповторимым сюжетом.





СЕКРЕТЫ & КОДЫ

SONY PlayStation

Earthworm Jim 2

Вот пара кодов, которые дадут Вашему герою неограниченное количество жизней и энергии. На первом джойстике нажмите кнопку **Start,** чтобы поставить игру на паузу. Затем, чтобы получить неограниченную энергию, введите ⇦, **A, Z, Y,** ⇩, **A, Y,** ⇩, A для неограниченного количества жизней – **Y, A,** ⇨, ⇩, ⇩, **A,** ⇦, ⇨. Теперь энергия Джима увеличится до 100%, а количество жизней — до 9. Вы все равно будете терять жизни и энергию, но стоит ввести код заново, и количество энергии и жизней опять восстановится до максимума.

Blam! Machinehead

Уровень 2 (1.2) – **SQDZFO5TJJ**
Уровень 3 (1.3) – **HYM7GODECM**
Уровень 4 (1.4) - **WFHIHOPOJC**
Уровень 5 (2.1) – **I54FHOD5BF**
Уровень 6 (2.2) – **E94FHOLLKJ**
Уровень 7 (2.3) - **MHLFHODTCM**
Уровень 8 (2.4) - **ALLFHOXGPU**
Уровень 9 (2.5) - **BDNJHOLLPU**
Уровень 10 (3.1) – **8JGIHO9B4V**
Уровень 11 (3.2) – **E9GGHOJIQH**
Уровень 12 (3.3) – **9F0JGOLZJD**
Уровень 13 (3.4) – **SKAGHO9P40**
Уровень 14 (4.1) – **JJ0BNN9FCM**
Уровень 15 (4.2) – **EYWJHOP7BF**
Уровень 16 (4.3) – **JQNFHOT7BF**
Уровень 17 (4.4) – **7G9DAOMOCE**
Конец игры – **6H9DAOQJ2F**

Project Overkill

Cloak:

Нажмите и держите △, затем нажмите □, ○, ○, □. Отпустите △. Нажмите и держите ✕, затем нажмите △, △. Отпустите ✕.

Скорость:

Нажмите и держите ⇧, затем нажмите △, △, △. Отпустите ⇧. Нажмите и держите ⇩, затем нажмите ✕, □, ○. Отпустите ⇩.

Robo Pit

Этот код позволит Вам сразиться с **Zio Gigas.** С экрана меню войдите в экран паролей и введите код, соблюдая заглавные и маленькие буквы:

X9yl47OMUGWNGXXkXfPX3Xn3jYWWWaXXdO

Как только введете этот код, сразу получите хорошее обмундирование, которое поможет победить **Zio Gigas.** Правда, сделать это будет непросто, так как он очень силен и может убить Вас за несколько секунд.

Krazy Ivan

Выбор уровня.

На экране заставки выберите **Start Game** и начните игру. Когда появится синий экран с миссией в России, нажмите Вправо, чтобы перейти к миссии в Японии. Перед тем, как на экране появится информация о миссии, нажмите и держите кнопку **X** и диагональ ⇩-⇦. Земля начнет вращаться. Чтобы выбрать любую миссию, просто отпустите кнопки, когда глобус повернется той стороной, где она находится. Дело осталось за малым — угадать в какой части света какая миссия находится. Через какое-то время Вы все выясните и сможете без особого труда запустить нужную Вам миссию.

Wipeout XL

Нажмите и держите **L1, R1, Select,** а затем введите следующие коды в соответствующих меню.

В меню Pregame:

Phantom Class – △, △, △, ○, ○, ○.
8 трасс – □, ○, △, ○, □.
Команда Piranha – ✕, ✕, ✕, ✕, ○, △, □.

Во время игры:

Пулемет – □, ○, ✕, □, ○, ✕, △.
Неограниченная энергия – △, ✕, □, ○, △, ✕, □, ○.
Неограниченный боезапас – ✕, ✕, □, □, ○, ○, △.
Неограниченное время – △, □, ○, ✕, △, □, ○, ✕.

Starblade

Лазер с быстрыми выстрелами

На экране заставки в то время, как летают буквы названия, введите следующий код: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ○, △, □. Вы услышите звук, если все введено правильно.
Теперь начните играть и нажмите кнопку **X,** чтобы получить доступ к лазеру.

Die Hard Trilogy

Die Hard 1

Чтобы коды сработали, необходимо поставить игру на паузу и нажать кнопку R2.
50 гранат: ⇨, □, ⇩, ○.
Идиотский режим: ⇩, ○, ○, ⇩, △, ⇩.
Режим толстяков: ⇨, □, □, ⇩.
Координаты: ⇦, ○, ⇩, □.
Изменение скорости речи: ⇩, □, □, ⇨.
Неограниченное вооружение: ⇨, ⇧, ⇩, ⇩, □, ⇨.

Die Harder

99 гранат и 99 ракет: ⇨, □, ⇦, ○, △, ⇩.

Pandemonium

Коды уровней:

Уровень 6: **AFACBAIK**
Уровень 7: **FFAIAKDI**
Уровень 8: **PIIAIBCA**
Уровень 9: **AHACBAJC**
Уровень 10: **ELIIAKBC**
Уровень 11: **AIICFAJG**
Уровень 12: **AIICBAJI**
Уровень 13: **FDIIAKDC**
Уровень 14: **AKACBAJO**

HARDBODY – Неуязвимость
CORONARY – 7 сердец
VITAMINS – 31 жизнь
BORNFREE – Переход в любой мир
CASHDASH – Призовой уровень после завершения текущего уровня
OTTOFIRE – Новое оружие
TOMMYBOY – По окончании уровня возможность сыграть в Pinball

Die Hard Trilogy

Эти коды помогут Вам попасть в любое место игры. Чтобы ввести их, войдите в экран **Memory Control.** Выберите опцию кодов игры **(Game Code).** На экране кодов игры введите код и нажмите кнопку **X.** Если код введен правильно, то в верхней части экрана появится надпись **Official Game Code.** Затем выйдите из этого экрана при помощи кнопки с Треугольником и начните играть. Все приведенные здесь коды дадут герою 15 жизней и 25 гранат.

Уровень 2:
ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ

Уровень 3:
T41X_3_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

Уровень 4:
Q_1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S

Уровень 5:
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

Уровень 6:
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P_

Уровень 7:
74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

Уровень 8:
TN1ZN9JCSJ_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J

Уровень 9:
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

Уровень 10:
3D231ZZ!23CK!
8BS_QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

Уровень 11:
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF_

Уровень 12:
942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J

Уровень 13:
TJ2HGH_DSD1DP
Z_VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6_

Уровень 14:
DX22HW5SGZPQ7
_Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ

Уровень 15:
BX21PND98VGP_
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ

Уровень 16:
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S_Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML

Уровень 17:
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!_

Уровень 18:
FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR_

Уровень 19:
B42_RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J

Пароли к Die Harder

Уровень 2:
14_JJ2JB144JL
289144JB__F1_
4JLKT3GS9_L38
F144JL289144J

Уровень 3:
SS_XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3_

Уровень 4:
F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ

Уровень 5:
N__V38Y3N2JB1
85_N2J955Y1NL
JB_1L4Q7TV195
4N2JB185_N2J_

Уровень 6:
8N_N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J

Уровень 7:
8D142J2_8F1N6
JV38F1JJ3B_8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J

Уровень 8:
N_1B58Y3N2JB1
85_N2JHHXP2NZ
JB_76LXXNV195
4N2JB185_N2J_

Пароли к Die Hard with a Vengeance

Central Park #1
XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

Chinatown #1
T81XMLG9TC5DP
LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J

Downtown #1
ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK!_2BJ

Central Park #2
KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
_K63SGSJDFD2J

Chinatown #2
Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG_

Urban #2
!81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H_

Downtown #2
5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J

Aqueduct #1
S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2_SM_6
7TW5XQ4QGC62_

Wharf
7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6_V38MH9T9RJ

Aqueduct #2
8J24_KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ

Simon Gruber
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN_

Tomb Raider

Пропуск уровня:

На экране инвентаря введите **L2, R2,** △**, L1, L1,** ○**, R2, L2.**

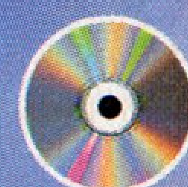
Секретное движение Лары:

Нажмите и держите кнопку ходьбы, а затем нажмите и держите □ и ⇧. Удерживаете их все вместе нажатыми, и Лара начнет совершать новое движение.

Mortal Kombat Trilogy

Выбор уровня.

На экране выбора игроков поставьте курсор на **Sonia.** Теперь нажмите и держите **Start,** а затем нажмите ⇧. Затем выберите себе героя, после чего должен появится экран с надписью **«Select Kombat Zone».** При помощи клавиш ⇨ или ⇦ выберите уровень в нижней части экрана. Выберите его и вы будете перенесены прямо на этот уровень.



Gridders

Код пропуска уровня:

Войдите в экран опций, высветите **Exit**, нажмите и держите кнопку **X.** Затем нажмите **B, A, Правый Шифт.** Отпустите **X.** Нажмите **X** заново. Теперь нажмите:

Левый Шифт + A, чтобы продвинуться вперед на один уровень.



Левый Шифт + B, чтобы продвинуться на пять уровней.

Левый Шифт + C, чтобы продвинуться на десять уровней.

Левый Шифт + Правый Шифт, чтобы вернуться на один уровень.

Код секретного уровня:

Войдите в экран опций, высветите **Exit**, нажмите и держите кнопку **X.** Затем нажмите **Левый Шифт, A.** Отпустите кнопку **X** и нажмите ее заново. Вы услышите голос. Теперь Вам доступен секретный 25-й уровень (на американской версии игры). А в японской версии стали доступны двенадцать дополнительных уровней.

Еще один код пропуска уровня:

Войдите в экран опций, высветите **Exit**, нажмите и держите кнопку **X.** Затем нажмите **P, A, Правый Шифт, A, Левый Шифт, Левый Шифт, A.** Отпустите **X** и нажмите ее снова. Вы услышите, как **Zack** скажет: «digital».

Левый Шифт + A, чтобы продвинуться вперед на один уровень.

Левый Шифт + B, чтобы продвинуться на пять уровней.

Левый Шифт + C, чтобы продвинуться на десять уровней.

Левый Шифт + Правый Шифт, чтобы вернуться на один уровень.

Space Pirates

Окончание из Mad Dog McCree

Когда Вам будет предложено выбрать мир, выберите нижний левый угол экрана. Выстрелите в череп коровы, находящийся на земле, в первой сцене. Когда Вы потеряете жизнь, то вместо обычной заставки будет проиграна заставка из **Mad Dog McCree.**

BladeForce

Коды уровней:

Введите один из нижеприведенных кодов уровней вместо имени игрока и начните игру.

YTMHNPA тренировочная миссия
YTMHNPB
YTMHNPC
YTMHNPD
YTMHNPE
YTMHNPF
YTMHNPG
YTMHNPH призовой уровень

Creature Shock

Коды для 3DO Game Guru:

Доступ ко всем миссиям.
Шаг 1: **RTXTXXF**
Шаг 2: **XTXXXLSKXXF**

Battlesport

Чтобы ввести код, нажмите **P** на экране заставки. Появится главное меню. Теперь введите один из кодов при помощи второго джойстика. Вы услышите голос, если код введен правильно.

Играть за Veteran: **Правый Шифт + ⇨, ⇦, ⇦, Правый Шифт + B, A, Левый Шифт+ C, Левый Шифт + ⇦, Правый Шифт + ⇨.**

Играть за Bog: **⇦, Правый Шифт + A ,Левый Шифт + A, ⇨, A, C, Правый Шифт + B.**

Танк Brawler: **⇨, Правый Шифт + A, Левый Шифт + C, Левый Шифт + ⇨, A, Левый Шифт + C, Правый Шифт + B, ⇦.**

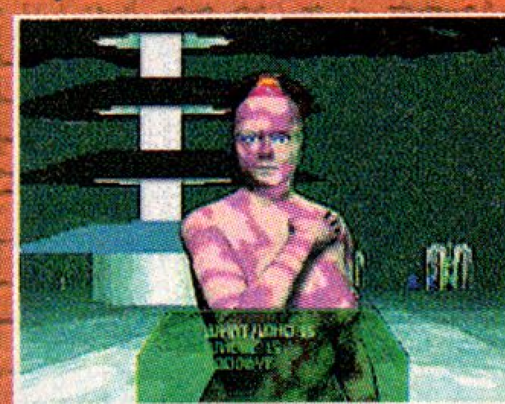
Танк Captain Quazar'a: **Правый Шифт + A, Левый, Правый Шифт + ⇦, ⇨, Левый Шифт + C, Левый шифт + B, Правый Шифт + ⇨.**

Арена соревнований: **⇨, Левый Шифт + A, Правый Шифт + C, Левый Шифт + C, ⇦, Левый Шифт + C, Правый Шифт + B, ⇦.**

Immercenary

Режим кодов:

Во время игры нажмите: **Правый Шифт, Правый Шифт, Левый Шифт, A, C, B, ⇨, ⇦,** Левый Шифт.



Нажмите и держите **X,** чтобы войти в режим кодов. В левом верхнем углу экрана появится иконка открытой дверцы, подтверждающая правильность введения кода. Держа нажатой кнопку **X,** попробуйте ввести следующие комбинации кнопок:



Усиление защиты: **X + A.**
Усиление нападения: **X + B.**
Увеличение ловкости: **X + C.**
Неуязвимость: **X + Левый Шифт** (при повторном нажатии отключает код).

Если код активирован, то в верхнем левом углу экрана будет расположен красный щит.

Повышение ранга: **X + Правый Шифт**

The Horde

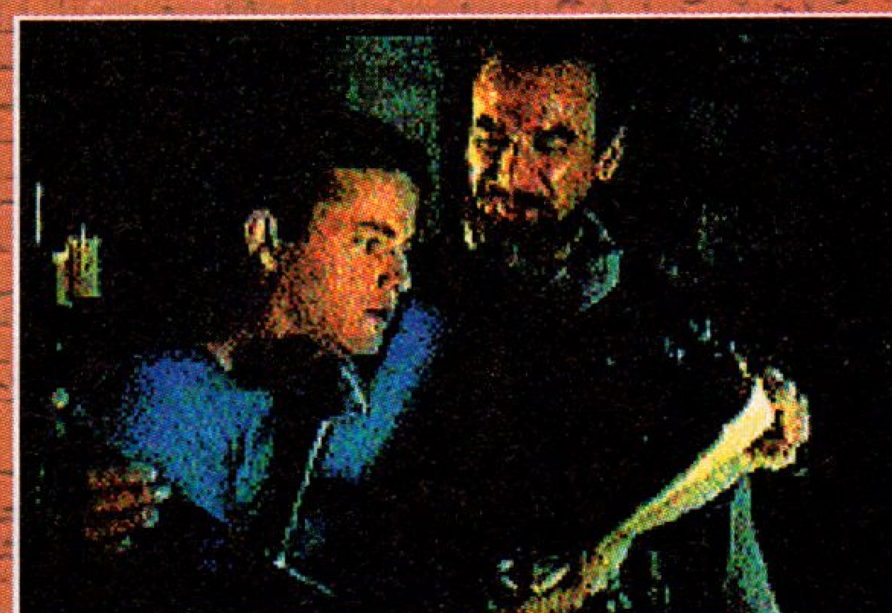


В режиме карты нажмите и держите ⇧, **A и B.** Теперь нажмите **P.** Затем введите один из кодов и опять нажмите **P.**

Показать все видеозаставки: ⇨, A, ⇦, ⇦, A, ⇧, B. При нажатии любой кнопки переходит к следующей видеозаставке.

Код денег: ⇦, A, A, B, ⇦, A, ⇨, ⇩. Дает 30000 монет.

Код всех предметов: B, ⇨, A, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, A, ⇦, ⇦. Делает доступными все предметы.



Код продолжения: A, ⇩, ⇩, ⇨, A, ⇩. Позволяет продолжить игру даже после того, как вся деревня уничтожена.

Непобедимость: B, ⇧, ⇨, ⇩, A, ⇩, A, ⇨.

Hell: A Cyberpunk Thriller

Код скорости:

Нажмите **C**, чтобы вывести на экран меню игры. Затем нажмите **P**, ⇧, **Левый Шифт, Левый Шифт, C, Правый Шифт**, ⇧, ⇩. Вы услышите голос, говорящий **«no problem»**, подтверждающий, что пароль введен правильно. Теперь **Rachel** и **Gideon** будут двигаться быстрее во врем видеозаставок.



Код ночного видения:

Нажмите **C**, чтобы вывести на экран меню игры. Затем нажмите **P**, ⇧, **B**, **C**, ⇧, **B**.
Вы услышите голос, говорящий **«night vision»**, подтверждающий, что пароль введен правильно. Изображение на экране будет окрашено в красный и зеленый цвета. Чтобы вернуться к нормальному состоянию, введите код заново.

Идиотский код:

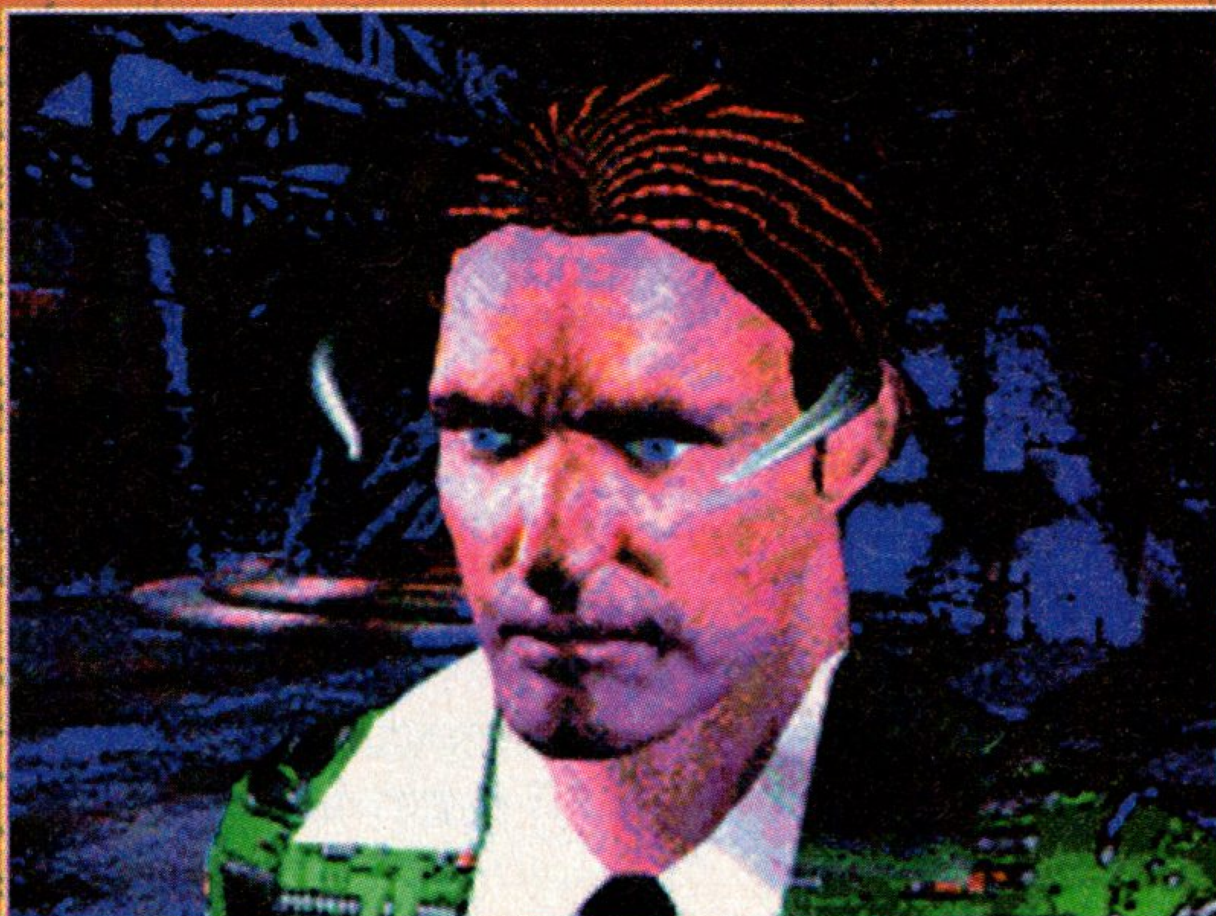
Начните новую игру и на экране выбора игроков введите: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, **Левый Шифт, Левый Шифт, Правый Шифт, Правый Шифт.** Теперь нажмите кнопку **A** на том герое, за которого хотите играть. **Gideon** превратится в клоуна, **Rachel** станет птицей, и оба героя будут делать глупые комментарии перед началом игры. Но когда игра начнется, герой примет свое нормальное состояние.

Код отладки:

Нажмите **C**, чтобы вывести на экран меню игры. Затем нажмите **P**, **Левый Шифт**, **A**, ⇩, **C**, **Правый Шифт**, **A**, **P**, ⇩, ⇧, ⇩. Вы услышите голос, говорящий **«I know everything there is to know about Hell»**, подтверждающий, что пароль введен правильно. Нажмите **C** и выберите опцию **«Game»**. Там появится 4 новые опции.

Код быстрой речи:

Нажмите **C**, чтобы вывести на экран меню игры. Затем нажмите **P**, ⇧, **C**, **Левый Шифт**, **U**, **X**. Вы услышите голос, говорящий **«hey, sounds good to me, man»**, подтверждающий, что пароль введен правильно. Теперь будут произноситься только первые фразы, остальное будет опускаться, что значительно ускорит игру.



Jammit

Выбор уровня:

На экране опций **(Options)** введите пароль **TRVLRND**. Выберите любого героя, любой (!) уровень и начинайте играть.

Внезапная смерть:

На экране опций введите пароль **SDDNDTH**.

Игра Cutthroat:

На экране опций введите пароль **CTTHRTB**. Выберите любого героя, и начнется Cutthroat игра.

Играть за Judge (Босс):

На экране опций введите любой из нижеприведенных паролей, чтобы начать играть с этого уровня за босса **Judge**.

2 Hot — **DNNSCBB**
Poison — **DNSPRNB**
Frenzy — **DNNYJLB**
In 2 It — **TMYNBBB**
Sweat — **KRYJNSB**
Slams Only — **MKLGRBR**
Cutthroat — **MCHLSMN**
Boss — **RSSPTTR**

Коды уровней:

Roxy

2 Hot — **DKRBNSN**
Poison — **STPKRNR**
Frenzy — **SSNHYDN**
In 2 It — **JNFRBCN**
Sweat — **LRNCHLS**
Slams Only — **PLWRHDS**
Cutthroat — **STWSPKN**
Boss — **BBSKNNR**

Slade

2 Hot — **MRKYMCY**
Poison — **HNSFJLD**
Frenzy — **DWGTSTN**
In 2 It — **DMDWYDZ**
Sweat — **TRYBRNM**
Slams Only — **BRNMCMN**
Cutthroat — **JSPHKSC**
Boss — **PHLSRGR**

Chill

2 Hot — **TZMYNYN**
Poison — **THMSLNS**
Frenzy — **DNWYGLL**
In 2 It — **DLMRVNN**
Sweat — **MRNLYNG**
Slams Only — **MKGLSCK**
Cutthroat — **THMSCSY**
Boss — **JRBRGHT**

Stellar 7: Draxon's Revenge

Код неуязвимости и босс:

На экране опций (с лицом **Gir Draxon's**) нажмите **Левый Шифт, Правый Шифтx2, Левый Шифт, Правый Шифт, Левый Шифт x9 , Правый Шифт, Левый Шифт x6, Правый Шифт, Левый Шифт x4, Правый Шифт.** Глаза **Gir Draxon's** станут красными, и на экране появится надпись «CHEATER». Босс появится после того, как первая волна противников будет уничтожена. Во время игры при нажатии **Левого Шифта** будет восстановлена защита. Если удерживать нажатым **Левый Шифт**, то **Raven** будет неуязвим, а **Правый Шифт** остановит противников.





Super Mario 64

Трюк с красным спуском.

На верхнем уровне замка войдите в дверь **№1.** Там запрыгните в окно с изображением принцессы. Так вы попадете на уровень с красным спуском. Спускайтесь по нему вниз. Когда доберетесь до желтого барьера, прыгните и попробуйте прокатиться по его левой стороне. Вы приземлитесь в самом конце спуска, что значительно сократит затраченное время и поможет быстрее добраться до секретной звезды.

Дополнительные жизни.

При помощи этого трюка вы получите доступ к секретному спуску с двумя дополнительными жизнями.

Выберите уровень **«Cool, Cool Mountain».** В самом начале уровня запрыгните на крышу и спуститесь в дымоход. Там будет ледяной спуск. Спускайтесь по нему вниз. На первом повороте влево будет ряд монет. Катитесь по ряду монет в правую стену спуска. Так вы попадете на секретный спуск. Скатываясь по нему вниз, вы найдете две дополнительные жизни.

PilotWings 64

Выберите **Rocket Belt** в классе **Beginners** и начните игру. Взлетев, летите в сторону большого замка. Найдите около его основания канализационный колодец (рядом должна быть река). Аккуратно влетите в него и продвигайтесь в сторону железных ворот. Если вы дотронетесь до них, не коснувшись воды, то попадете на другую сторону, где вместо дня царствует ночь.

Waverace 64

Этот трюк не поможет вам выиграть гонку, но позволит значительно оторваться от соперников на старте. Сделайте следующее.

Находясь на старте, подождите, пока комментатор скажет: **«one»**, а затем немедленно нажмите кнопку газа до того, как он скажет: **«go».** Этот трюк не так легко выполнить, так что это может занять некоторое время.

Этот трюк поможет вам добраться до мотоцикла без потери времени.

Если вдруг во время гонки вы упали с мотоцикла, быстро нажмите кнопку **A** после того, как приземлились. Это позволит сэкономить несколько секунд.

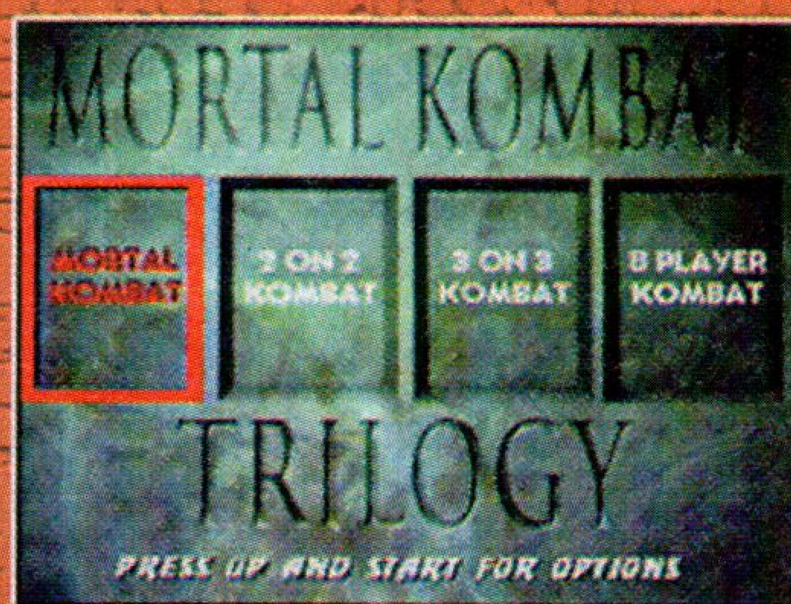
Этот трюк откроет доступ к новому средству передвижения – дельфину.

В главном меню выберите режим **Stunt.** Затем выберите себе средство передвижения. На экране выбора места гонки **(Course Select)** выберите **Dolphin Park.** Начните гонку. Чтобы трюк сработал, необходимо не пропустить ни одного кольца и трамплина. Вы услышите голос пингвина, как только проделаете это. Теперь вернитесь в главное меню и выберите режим чемпионата с нормальным уровнем сложности. Выберите опцию **«Warm Up»** и во время выбора средства передвижения нажмите и держите ⇩, затем нажмите кнопку **A** до того, как начнется гонка. Так вы окажетесь в парке дельфинов, а вместо водного мотоцикла будете ехать на спине дельфина.

Mortal Kombat Trilogy



1. Как только ваш герой побежден, нажмите Start на втором джойстике.



2. Выберите нормальный матч двух игроков.



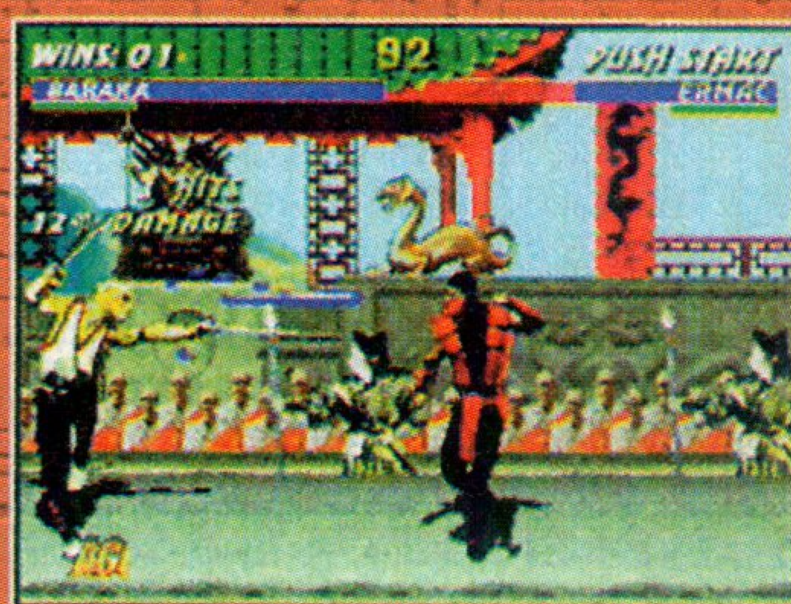
3. На экране выбора героя выберите любых двух героев для первого и второго игрока.



4. Пусть первый игрок победит второго. Продолжите игру одного игрока.



5. Все continue вашего героя будут восстановлены.



6. Повторяйте этот трюк столько раз, сколько угодно, как только потеряете хоть один continue.

Следуйте инструкции, чтобы получить доступ к секретным героям, опциям и многому другому.

Экран дополнительных опций: на экране предыстории нажмите ⇧, ⇨, ⇦, ⇩ на крестовине **C**, а затем **B**, **A**. Вы услышите голос, если все сделано правильно. Теперь войдите в экран опций, где появилось дополнительное меню.

Выбор зоны сражения: на экране выбора игроков высветите Соню и нажмите ⇧ **+ Старт.** Экран начнет дрожать, и вы заметите в верхней его части опцию выбора зоны.

Играть за Shao Kahn: после ввода вышеприведенного кода выберите героя, а в качестве зоны боя выберите **«Pit 3».** Перед началом боя нажмите и держите ⇩ **+ A + B.** Начните бой, вместо вашего героя будет **Shao Kahn.**

Играть за Motaro: после ввода кода выбора зоны боя выберите своего героя, а в качестве зоны боя выберите **«Jade's Desert».** Перед началом боя нажмите и держите ⇦ **+ Low Kick + High Kick.** Начните бой, вместо вашего героя будет **Motaro.**

Играть за Human Smoke: Выберите **Robo-Smoke** в качестве своего героя. Затем одновременно нажмите и держите ⇦ **+ Block + High Punch + High Kick + Run** перед началом матча.

Когда бой начнется, **Robo-Smoke** превратится в **Human Smoke.**

Начните игру одного игрока. Выберите своего персонажа на экране выбора героя. Когда вы будете побеждены, и голос скажет: **«Finish Him»,** нажмите кнопку **Start** на втором джойстике. Теперь на экране выбора игрока выберите героя для первого и второго игроков. Неважно, кого вы выберите. Пусть первый игрок победит второго. После того, как вы проделали это, продолжите игру одного игрока, и вы восстановите все продолжения. Теперь можете продолжать играть, не заботясь о потере продолжений. Если потеряете продолжение, просто проделайте этот трюк заново, и количество продолжений будет восстановлено.

Decathlete

Этот трюк позволит вашему герою пропрыгать до финиша на одной ноге. На экране выбора режима **(Mode)** выберите либо **Arcade,** либо **Decathlon,** либо **Practice** и начните 100-метровый забег. Как только комментатор начнет произносить ваше имя и номер, нажмите на первом джойстике: ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, **X.** Когда соревнование начнется, ваш спортсмен побежит, но через некоторое время начнет прыгать на одной ноге до тех пор, пока не достигнет финишной черты. Вы все равно можете выиграть соревнование, потому что этот трюк нисколько не уменьшит скорость героя.

Street Fighter Alfa 2

Чтобы получить доступ к **Super Akuma,** сделайте следующее. На экране выбора игроков высветите Акуму.



Нажмите и держите кнопку **Start,** а затем двигайтесь ⇩, ⇩, ⇨, ⇩, ⇨, ⇩, ⇩, ⇩, ⇦, ⇩, ⇦, ⇩. Теперь нажмите кнопку удара ногой и отпустите **Start.**

Ultimate MK3

Новая открывающая цитата: нажмите ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, A, ⇨ и ⇩ в то время, когда смеется **Shao Kahn.**
Выбор героя: на экране выбора героя нажмите и держите ⇧, затем нажмите **Start.**
Скрытое меню кодов: на экране заставки (со скелетами на заднем плане) нажмите: **C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A** и **X.** Теперь войдите в экран опций (с вращающимся кубом) и нажмите ⇧. Появится новое меню со знаком вопроса. Войдите в него и вы найдете там много полезного.

Guardian Heroes

Выберите режим опций на экране заставки. Когда войдете в меню опций, высветите **Exit,** нажмите и держите кнопки **X, B и Z.** Удерживая их нажатыми, нажмите и держите ⇩, а затем быстро нажмите кнопку **A,** пока высвечена опция **«DIP Switch».** Внимание: вы должны нажать кнопку **A** до того, как курсор начнет двигаться вниз. Если все сделано правильно, то вы найдете три новые опции в меню **DIP Switch.**
Enemy Level Disp — показывает уровень опыта любого противника в режиме **Story.**
Next Exp. Disp — высветит индикатор, показывающий, сколько очков необходимо набрать, чтобы перейти на следующий уровень.
Debug — откроет доступ к следующим опциям:
1. В меню опций появится **Test mode,** который позволит просмотреть любое из семи окончаний игры.
2. В режиме **Story,** когда появится меню характеристик героя, у вашего героя будет 200-й уровень, а также 200 дополнительных очков, чтобы до максимума заполнить здоровье, силу, ум и жизненную энергию. Также после того, как выберите своего героя, появится меню выбора уровня.
3. В режиме **Story** можно в любое время восстановить баллы жизни, удерживая нажатыми кнопки **X+Y+Z** и нажав ⇧.
4. В режиме **Story** можно перейти к любой сцене при помощи следующих команд:
Нажмите и держите **R,** затем нажмите **Start,** чтобы проскочить одну сцену.
Нажмите и держите **R+A,** затем нажмите **Start,** чтобы проскочить две сцены.
Нажмите и держите **R+B,** затем нажмите **Start,** чтобы проскочить три сцены.
Нажмите и держите **R+C,** затем нажмите **Start,** чтобы проскочить четыре сцены.
Нажмите и держите **R+L,** затем нажмите **Start,** чтобы вернуться на одну сцену назад.
Нажмите и держите **R+L+A,** затем нажмите **Start,** чтобы вернуться на две сцены назад.
Нажмите и держите **R+L+B,** затем нажмите **Start,** чтобы вернуться на три сцены назад.
Нажмите и держите **R+L+C,** затем нажмите **Start,** чтобы вернуться на четыре сцены назад.
5. В режиме **Vs.** можно выбрать любого из 45 разных героев, включая практически всех врагов из игры.

Gun Griffon

Вот несколько кодов, которые надо вводить на экране заставки.
Выбор миссии: **Y, Y, A, Y, Y, Start.**
Неуязвимость: ⇦, ⇨, **B, C, C, Start.**
Двойная мощность выстрела: **X, Y, Z,** ⇧, ⇩, **Start.**
Просмотреть окончание игры: ⇩, ⇧, ⇨, **A,** ⇦, **Start.**
Поменять высоту: введите на первом джойстике ⇩, ⇦, **C, C, Start,** а затем на втором — **C** или **Z.**
А эти коды нужно вводить непосредственно в самой игре.
Меню отладки: на втором джойстике введите ⇨, ⇨, **X, B, A, L, L, L, R.**
Вращение мельницы: постоянно нажимайте на втором джойстике кнопку **C,** чтобы мельница крутилась быстрее.





Weapon Systems
(Системы вооружения)

Пулеметы

Малый 7.62мм

Пулеметная турель может быть установлена на крыше вашего автомобиля. Она ведет огонь по линии движения машины и не может поражать цели, расположенные по сторонам.

Вулкан

Четырехствольный пулемет. Эта турель оснащена четырьмя стволами, которые ведут огонь попарно с целью охлаждения рабочих стволов. Это техническое решение многократно повышает плотность огня.

Gauss cannon

Электромагнитная (гауссова) пушка (закрытая разработка, только для участников Дорожных войн). В коротком стволе этой пушки 50-граммовый снаряд из тугоплавкой стали разгоняется до сверхзвуковой скорости и выбрасывается вперед по линии движения автомобиля. При контакте с целью высвобождается весь запас кинетической энергии снаряда, принося цели значительные повреждения.

Laser Gun

Импульсный лазер (закрытая разработка, только для участников Дорожных войн). Прототип лазерной пушки, которыми предполагается оснащать боевые орбитальные спутники. Первоначально предназначен для работы в вакууме, малоэффективен для использования в плотных слоях атмосферы. Требует больших энергоресурсов.

Ракеты

Light

Неуправляемая ракета малой мощности. Эта ракета выпускается по ходу движения автомобиля и продолжает движение по прямой, пока не столкнется с препятствием. Малоэффективна.

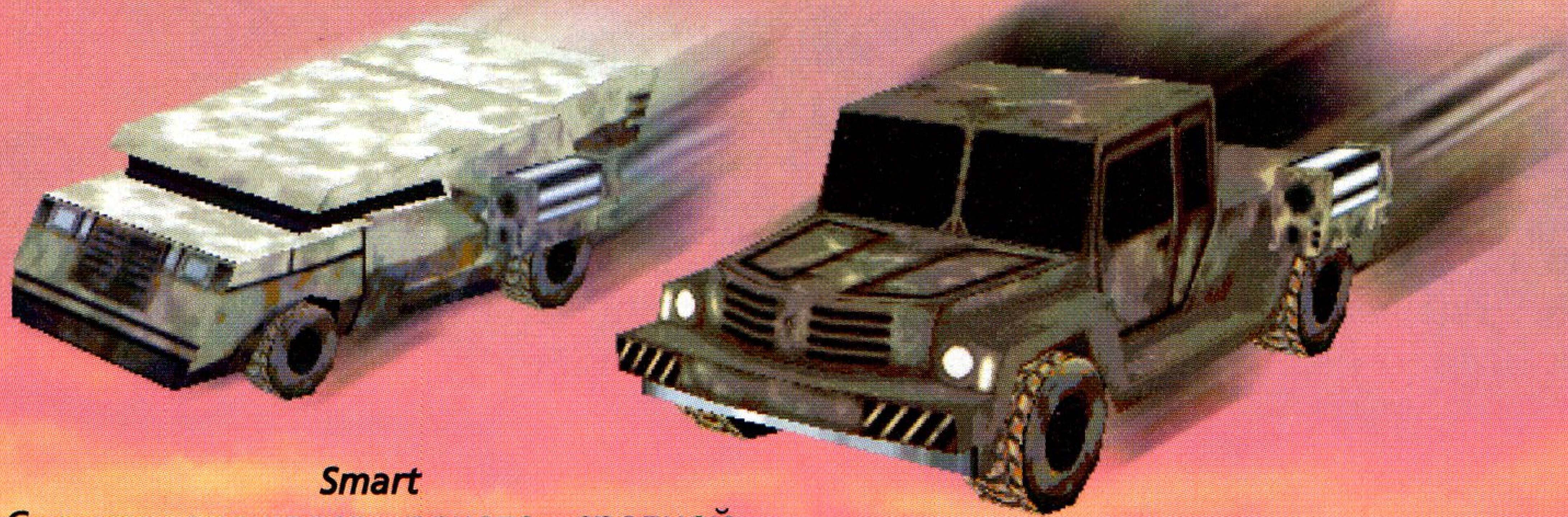
Heavy

Неуправляемая ракета большой мощности. Эта ракета выпускается по ходу движения автомобиля и продолжает движение по прямой, пока не столкнется с препятствием. Более медленна, но наносит серьезные повреждения.



ТАКТИКА

ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ
немного информации для начинающих пилотов



Smart

Самонаводящаяся ракета средней мощности. Эта ракета снабжена быстродействующим процессором распознавания целей и автоматически наводится на ближайшего противника. Оптический сенсор ракеты нацелен вперед, и при отсутствии целей в поле зрения сенсора она продолжает полет по прямой траектории, не отличаясь от неуправляемой ракеты.

Mines

Delayed

Мина, снабженная часовым механизмом. Эти мины сбрасываются на дорожное полотно из особого отделения, расположенного в задней части автомобиля. Двух таких мин достаточно, чтобы полностью уничтожить лишенный защитной брони автомобиль.

Collide

Контактная мина. Эта разновидность мин снабжена меньшим количеством взрывчатой начинки, но их преимущество заключается в том, что они будут лежать на полотне до тех пор, пока чье-либо колесо не заденет их. Впрочем, это может быть и ваше колесо.

Caltrop

Шипы. По нажатии особой кнопки на панели управления из-под днища автомобиля на дорогу высыпаются крошечные металлические «ежи», распарывающие даже армированные покрышки идущих следом автомобилей.

Smoke Cloud

При активации выпускается дымовая завеса, скрывающая вашу машину от противников.

Poison Cloud

То же, что и вышеописанное, но облако еще и ядовитое. При нахождении в нем снижается реакция на управление.

Специальные устройства

Sparks

Потеря управления жертвой на 3 сек, вероятность выхода из строя электронных устройств (для каждого) 8%.

Decoy

Ловушка для управляемых ракет.

Mass Deflector

Отражает любые материальные снаряды/ракеты (кроме мин).

Beam Deflector

Отражает любое энергетическое оружие.

Wraithform

Делает машину почти визуально незаметной и невидимой на радаре.

Regenerator

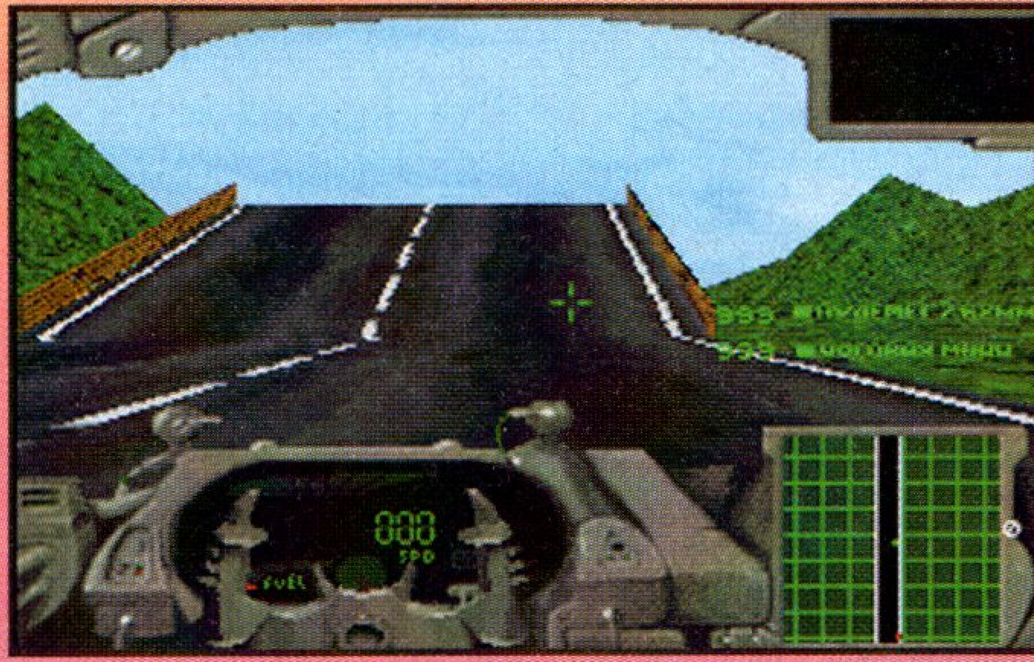
Востановление заряда батарей для энергетического оружия.

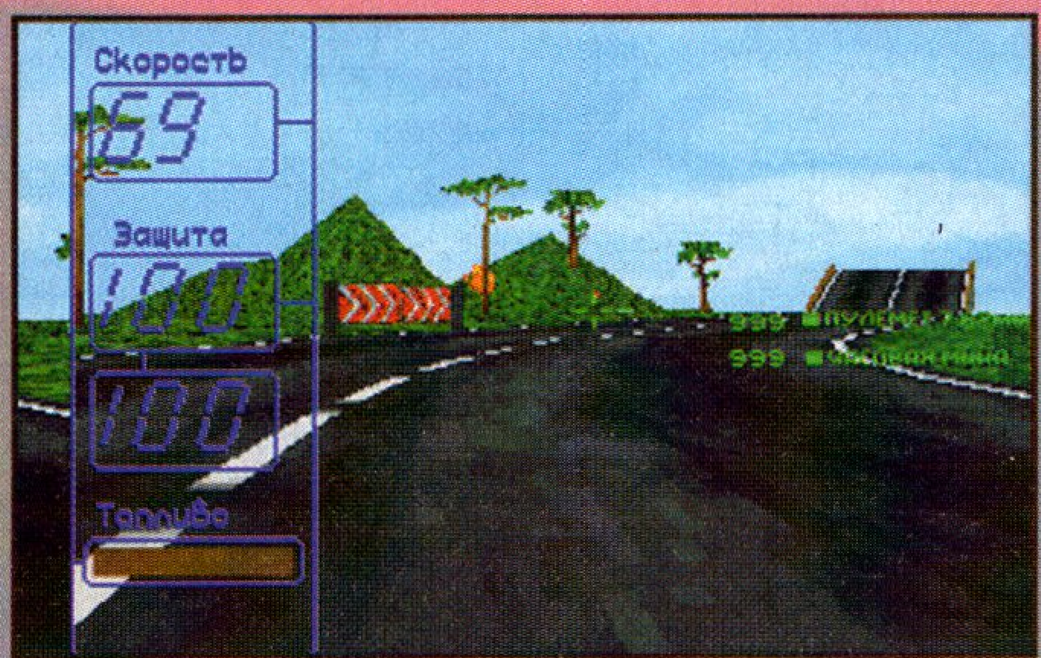
Leech

100% защита.













Курт Зингельпихель известен среди участников Дорожных войн как водитель класса «*Универсал*». Он с равной легкостью управляет военным истребителем и гоночной машиной; если в кабине есть педаль газа, он готов к гонке.



Гонщица из Польши, **Марина Крашек,** виртуозно держит машину на самых сложных и извилистых трассах. Бульварные газеты утверждают, что свои навыки вождения Марина приобрела на переполненных транспортом варшавских улицах.



Когда **Макс** по прозвищу *Баллистическая Ракета* выезжает на трассу, его опасаются даже друзья. Он может в любой момент протаранить вас своей бронированной машиной, либо пойти на любой иной непредсказуемый маневр.



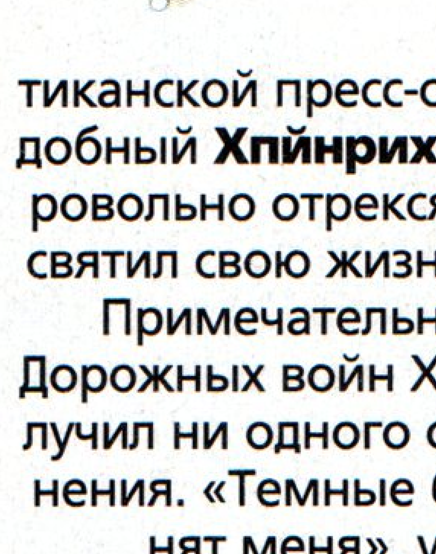
Выражение лица **Акира Хатамото**, бывшего шофера мусорного грузовика из Токио, наводит на мысль, что этот противник не может быть опасен. Мало кто знает, что Акира был уволен из компании за злоупотребление спиртным в рабочее время, что привело к гибели 43 пешеходов.



Эмигрант из России, называющий себя **д-р Титив**, долгое время странствовал по миру в поисках приключений. По его словам, Дорожные войны все же не настолько скучны, как охота в одиночку на стадо африканских слонов.



Согласно ватиканской пресс-службе, преподобный **Хпйнрих Крамер** добровольно отрекся от сана и посвятил свою жизнь автогонкам. Примечательно, что за 6 лет Дорожных войн Хайнрих не получил ни одного серьезного ранения. «Темные боги еще помнят меня», утверждает он.



Анна Крашек лишь немногим уступает своей знаменитой сестре в искусстве вождения, но с избытком компенсирует этот недостаток огневой мощью своего автомобиля.





После крушения коммунистической империи **Джон Киз,** полевой агент службы национальной безопасности США, подал в отставку и начал зарабатывать на жизнь менее традиционными способами. За последние годы его видели в сербском военном лагере в Югославии, на женевской конференции по борьбе с терроризмом, а также среди участников Дорожных войн.

DOMINION

КТО есть КТО

The Power of Four

*В ближайшем номере мы расскажем более подробно об этой перспективной игре от **7th LEVEL**. Большинство игровых изданий мира предрекает великое будущее **Dominion**'у. Для того, чтобы стало ясно, насколько это законно, мы помещаем небольшой «Бестиарий» от **Dominion: Power of Four**.*

Сергей ЛЯНГЕ



Berdians

*Наемники **Bendian** достаточно умны. Они с легкостью определяют слабые стороны противника. Во время боя безжалостны: убивают своих же раненых и слабых воинов. Большие любители помародерствовать.*

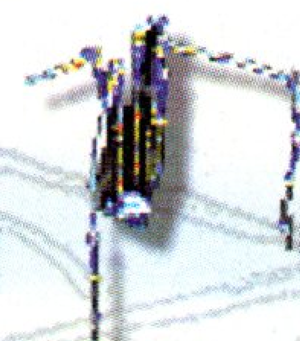
Части Bendian

Minelayer (миноукладчик)



Этот танк слабее, чем обычный, но зато может закладывать мины в стратегически важных местах. Можете не сомневаться, что какая-то часть противника будет уничтожена.

MAV

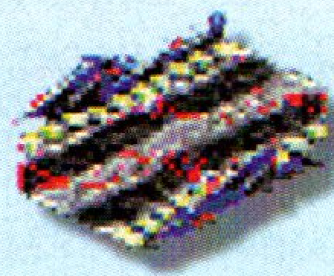


Этот вид техники несет импульсное оружие, которое выбрасывает водителя из вражеской техники. После этого солдаты расы **Bendian** могут захватывать опустевшую технику. Это стратегически важная техника, но слабая броня делает ее очень уязвимой.

Telepad and Mobile Telepad



При их помощи можно перебрасывать части армии из одного конца карты в другой. Эта технология была украдена у **Darken**'ов.



Bridge (мост)

Чтобы построить мост через реку, просто расположите начальный и конечный куски моста на двух берегах. Как только они будут установлены, инженеры докончат начатое дело без вашей помощи.



Refinery (завод)

Эта постройка является основным источником ресурсов.



Propulsion Plant

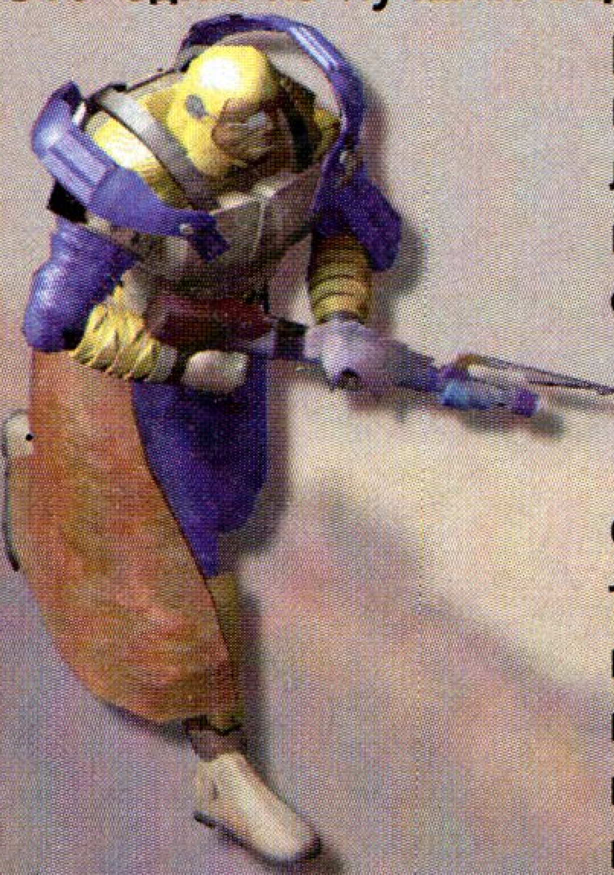
Этот завод позволит вам построить несколько **hovercraft**'ов. Чтобы построить этот завод, сначала надо построить **armor plant**.





Bendian Assault BAV

Это один из лучших видов техники, которые у вас есть. У него отлично сбалансированы огневая мощь, броня и скорость.



Bendian Anti-Armor Infantry

Самый «продвинутый» род пехоты, который без всяких проблем расправляется с танками.

Darkens

***Darkens** – это древняя раса, живущая по давно установившимся законам. Их основная цель – защита. Они неповоротливы во время сражений, но обладают сильной защитой и мощным оружием. В общем, они сильные и осторожные воины. Их недостаток – медлительность и недалекость ума.*

Части Darkens



Commander

Очень важны во время сражений. Они аккуратно обращаются со своим оружием и тренируют солдат более низкого уровня для повышения их эффективности в бою. Если вы поставите **commander** за солдатами, то он автоматически начнет обучать их. Он будет управлять войсками в самые трудные моменты боя.



Tank

У этого танка очень тяжелая броня, из-за чего он перемещается очень медленно. Но его неповоротливость компенсируется высокой убойной силой и долговечностью.



Hover Tank

Hover tank — самый маневренный вид техники, который особенно эффективен при нападении. Несет очень мощное оружие и может перелетать через горы, океаны и даже энергетические поля.



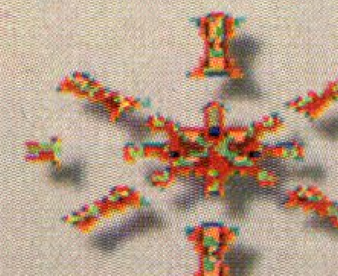
Assault BAV

Самый удачный вид техники у **Darken**'ов. Имеет мощное оружие, крепкую броню и среднюю скорость.



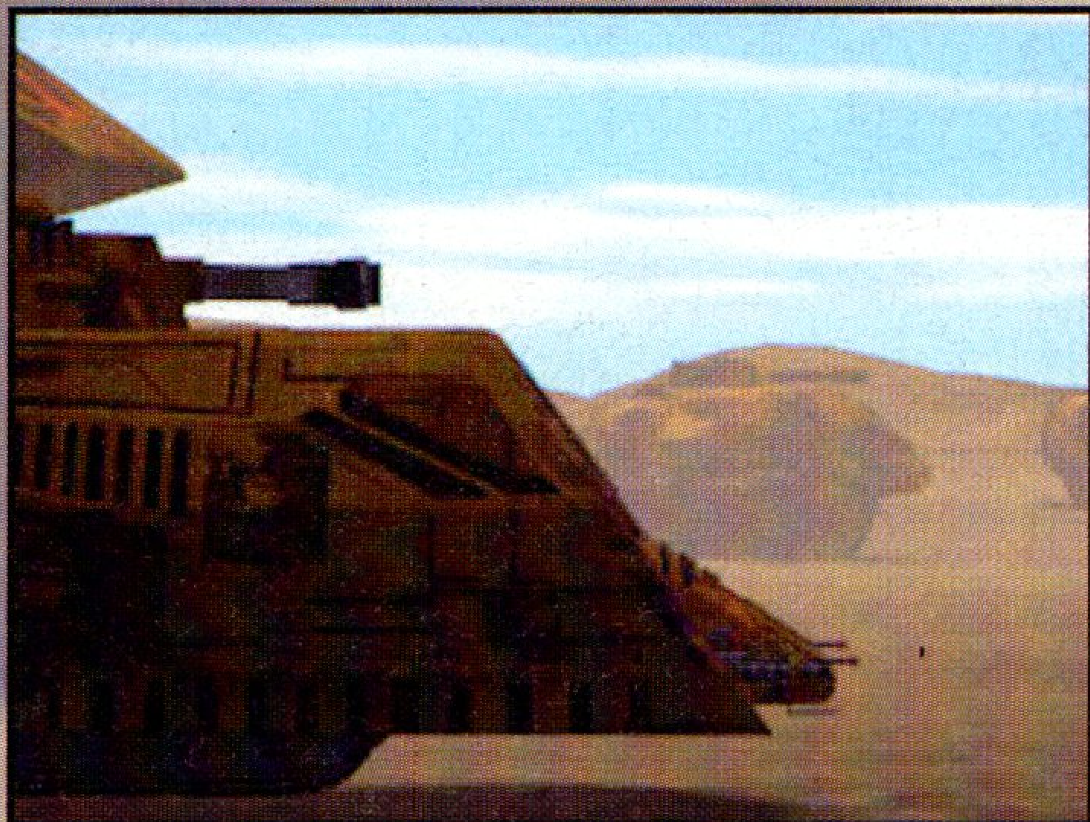
Destroyer MAV

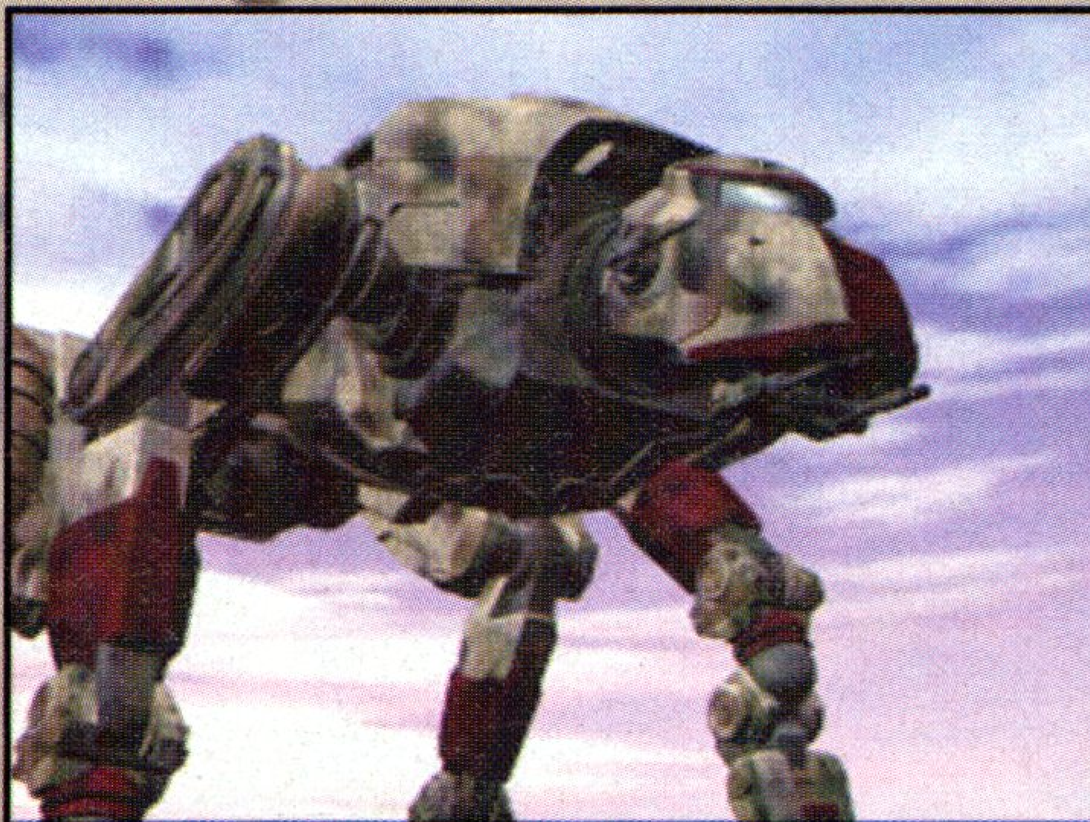
Самый разрушительный вид техники. Он медленно движется к своей цели, постоянно «поливая» огнем досягае-мую территорию.



Power Umbilicals

Типичен для всех рас. Необходим для распределения энергии из электростанций в другие постройки.









Robotic Engineer (инженеры)



Эти части занимаются постройкой всех зданий в игре. Они не носят оружия, но способны уничтожать и захватывать постройки противника. Некоторые инженеры способны даже заражать вирусом компьютеры врага. Это моментально выводит из строя дисплеи противника, что вносит в ряды его армий беспорядок.



Hover APC

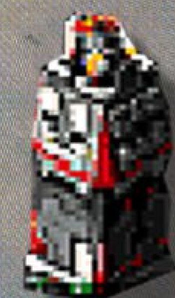
Самый быстрый вид техники для перевозки частей армии. У него очень слабая броня, но мощное оружие. Так что если он выстрелит первым, то может победить.

Lionbot MAV



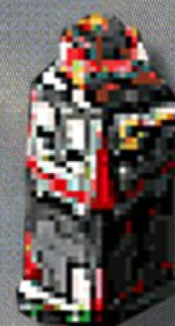
Самый дешевый вид техники в **Dominion**. Несет на борту оружие, которое временно замораживает части противника.

Rocket Tower



Эффективная башня для защиты. Также может соединять энергетические барьеры.

Meson Tower



Самая разрушительная технология, существующая в **Dominion**. Мощная турель, стреляющая электрическими разрядами.

Energy Beacons (Энергетические башни)

Эти башни могут быть размещены вместе с энергетическими полями, чтобы создать защиту вокруг вашего лагеря.

Gun Tower (Пушка)

Была создана для уничтожения единичных целей. Может также соединять энергетические поля.

Armor Plant (завод по производству техники)

Как только вы построите такой завод, сразу можете производить танки. А если сделать **upgrade** завода, то он сможет производить и миноукладчики.

Chassis Plant

Этот завод позволяет производить **Sentry BAV**.

Sentry BAV (Bipedal Assault Vehicle)

Эта техника эффективна против легковооруженной техники и пехоты. Является лучшей боевой единицей для нападения.

Darken Robotic Engineer (Инженеры)

Инженеры являются основой современной армии. Они построят основные здания и могут быть использованы для уничтожения вражеских построек.

Human Consortium

***Humans** — самая умная раса в **Dominion**. Имеют самую быструю технику, мощное оружие и развитую технологию. Но на производство высокотехнологичной техники и оружия уходит много времени. Также солдаты этой армии обучаются значительно дольше, чем у остальных рас.*

Части Human

PHV

Охотник за пехотинцами. Разрывает на части солдат 1 и 2 уровня.



Human Recon Sled

Это маленький и не очень полезный вид техники. Как правило, он полезен во время







наступления, так как хорошо разведывает дислокацию противника.

Scorp Hive

Scorp'ы очень агрессивны и часто затевают драки между собой. Совершая секретные миссии, они способны пробираться к цели под землей. Несмотря на то, что у этой расы слабая выдержка и невысокие умственные способности, она будет сражаться насмерть.



Части Scorp

Raw Recruit and Antiarmor Infantry (солдаты-новички)



У всех рас есть солдаты **1** или **2** уровня. Они неопытны и их надо обучать. Держите их позади остальных частей, так как у них слабая броня, и убить их очень легко.

PHV and Commander



Этот род войск у **Scorp**'ов медленнее, чем у остальных рас. Для максимальной эффективности лучше использовать несколько единиц одновременно.

Recon Sled



Этот самолет не особенно полезен в случае нападения, но зато он великолепно разведывает территорию в поисках противника.

Sentry BAV



Sentry BAV оптимально подходит для сражений с пехотой и несильно защищенной техникой. Неплохо использовать сразу несколько машин.

Scorp Destroyer MAV



Это быстрая техника с тяжелым вооружением, которая особенно эффективна в нападении. Хотя у нее и нет хорошей брони, один ее выстрел может разнести противника на куски.

Tunneling APC



Этот транспорт **Scorp**'ов не несет никакого оружия. Зато он может брать на борт до **8** солдат или **2 PHV** и транспортировать их под землей, где не будут мешать ни противник, ни энергетические барьеры. Правда, противник может обнаружить этот транспорт по специфическому звуку бура, работающего под землей.

Main Plant (главный завод)



Эта постройка с хорошей защитой и броней является основой любой базы. Здесь производятся все виды техники.

Colony (колония)



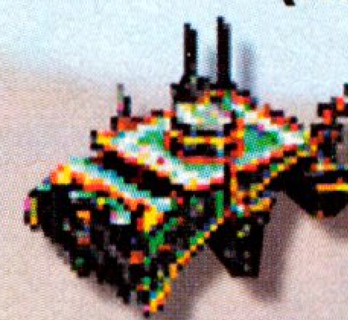
Это, скорее всего, будет второе здание, которое вы построите после **Main Plant**. В нем будет жить все население вашей базы. Также оно позволяет нанимать пехотинцев.

Power Plant (энергетическая станция)



Эта постройка вместе с **refinery** производит энергию и материалы, необходимые для нормального существования колонии.

Headquarters (командный центр)



Как только вы построите этот командный цент, ваши бойцы будут драться насмерть. Как только он будет разрушен, в частях воцарится хаос. Также он позволяет нанимать командиров.



Scorp MineLayer (миноукладчик)

Аналогичен **MineLayer**'ам остальных рас. Неплохо справляется с частями противника, устанавливая на их пути минные поля.









M.A.X. секреты мастерства

Стратегические подсказки

Написание стратегического путеводителя по игре всегда рискованное дело. В данном случае я постараюсь избежать риска и просто дать ряд полезных советов на основе анализа базовой стратегии игры **M.A.X.** и опыта ее применения.

В основном речь пойдет о долговременных сценариях завоевательных войн Custom Games. В тактических сценариях порой приходится применять иную стратегию и виды войск, нежели в стандартной завоевательной эпопее.

Как это работает?

Прежде всего необходимо помнить, что **M.A.X.** представляет собой нечто вроде игры в шахматы, только с гораздо большим набором типов войск и местности. Внешне это, конечно, не очень похоже на шахматы, но некоторые общие элементы все же имеются.

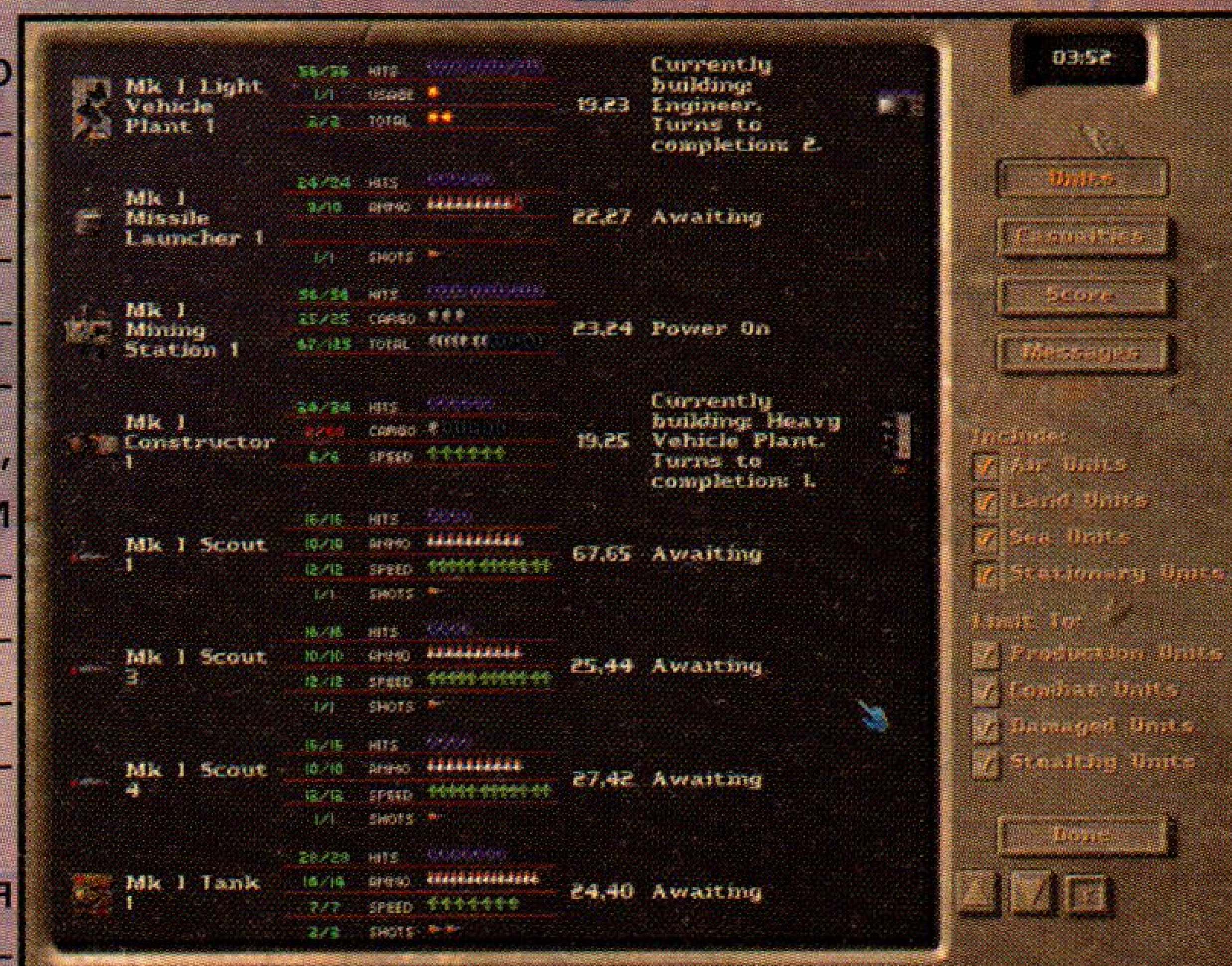
Например, атака и уничтожение неприятельской боевой единицы тесно связаны между собой. В шахматах, как известно, делая ход на занятую неприятелем клетку, вы автоматически уничтожаете стоящую там фигуру. В **M.A.X.** тоже нечто похожее: если неприятель находится в радиусе действия вашей фишки, и вы стреляете, неприятельская единица автоматически поражается. Правда, она необязательно будет сразу же полностью уничтожена, но какой-то урон понесет в любом случае. Причем, любая ваша фишка нанесет неприятелю равноценный урон. Более результативную стрельбу можно сделать только за счет дополнительного оснащения.

Не думайте, что комбинированная атака с участием нескольких фишек принесет особый эффект: этого не произойдет, ибо все продумано и рассчитано изначально. Если вы стреляете, то промахнуться невозможно, снаряд сам найдет дорогу к наиболее уязвимой точке и нанесет заданный урон.

Так что никакие средства электронной борьбы вам тут не помогут. Сбить противника с толку и заставить его промахнуться просто нереально. Придется смириться с этой суровой реальностью, ничего не поделаешь.

Как выбрать правильный род войск для конкретной задачи?

В **M.A.X.** нет универсального рода войск, идеально подходящего для любой ситуации, эдакой панацеи от всех бед. Каждый род войск имеет свои сильные и слабые стороны, и, каждый род войск можно модернизировать, значительно повысив его боевые характеристики. На открытой местности, конечно, лучше всего использовать танки и штурмовые орудия, ведь они быстро движутся и обладают значительной огневой мощью. Однако против хорошо замаскированных и снабженных защитой ракет они не выстоят — одни обломки останутся. Самолеты-штурмовики довольно эффективны против незащищенных наземных и морских целей, но если противник имеет сильные средства ПВО, штурмовики будут падать как осенние листья. Размещенные на местности средства ПВО практически неуязвимы для самолетов-штурмовиков, но, в свою очередь, практически беззащитны в движении, то есть, на марше. Но, пока вы перемещаете средства ПВО с одного места на другое, ваши войска становятся уязвимыми для атак с воздуха.

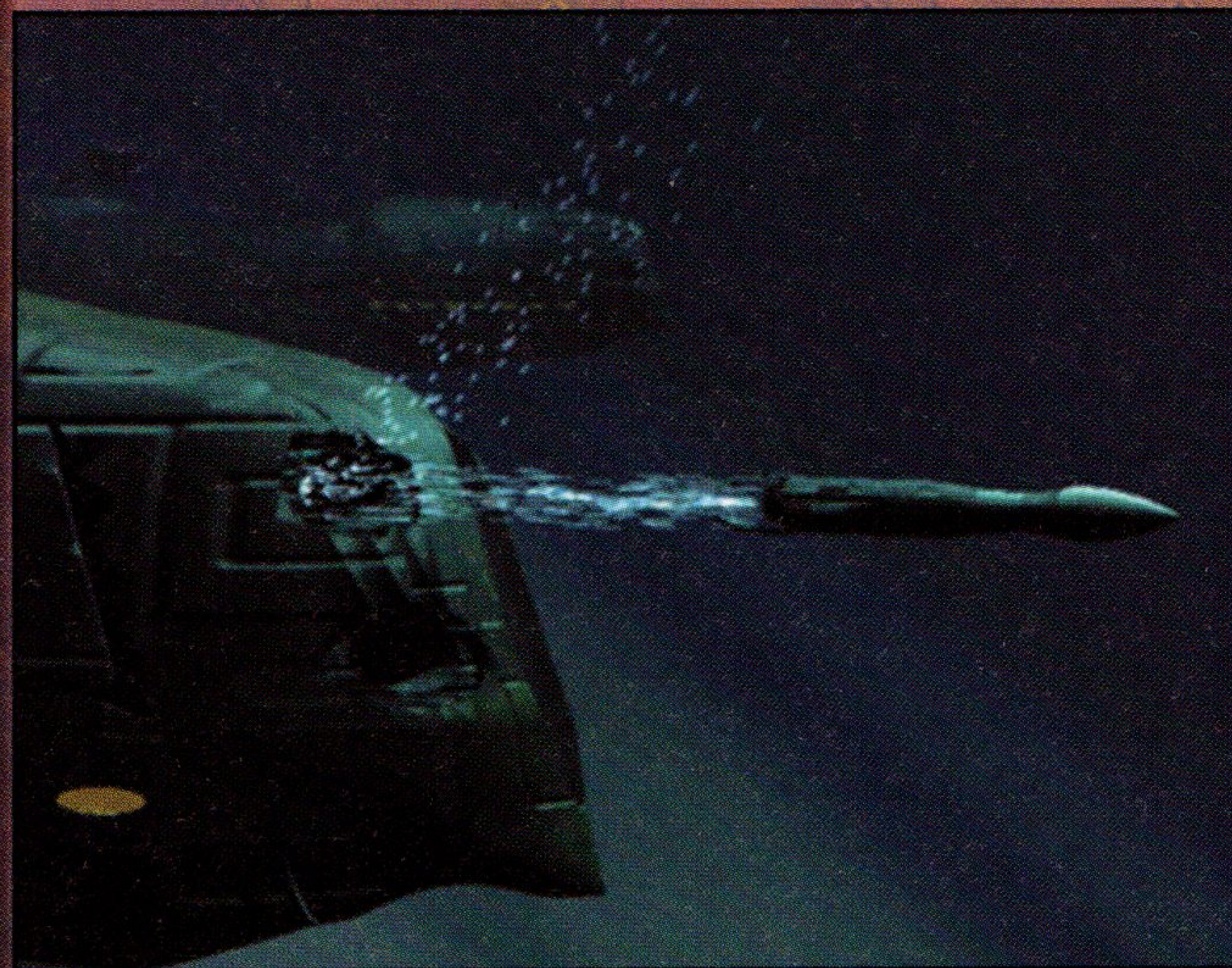


Некоторые особенности различных типов войск, как видите, вполне логичны и очевидны, однако другие — не столь очевидны и введены, вероятно, лишь для поддержания общего баланса сил. Вот некоторые практические советы на этот счет:

- Держите **мобильные радары ПВО** вместе с теми войсками, которые имеют большой радиус действия, тогда они смогут действовать более эффективно.
- Для защиты своих войск на марше от атак с воздуха лучше всего использовать **самолеты-истребители**, а не мобиль-



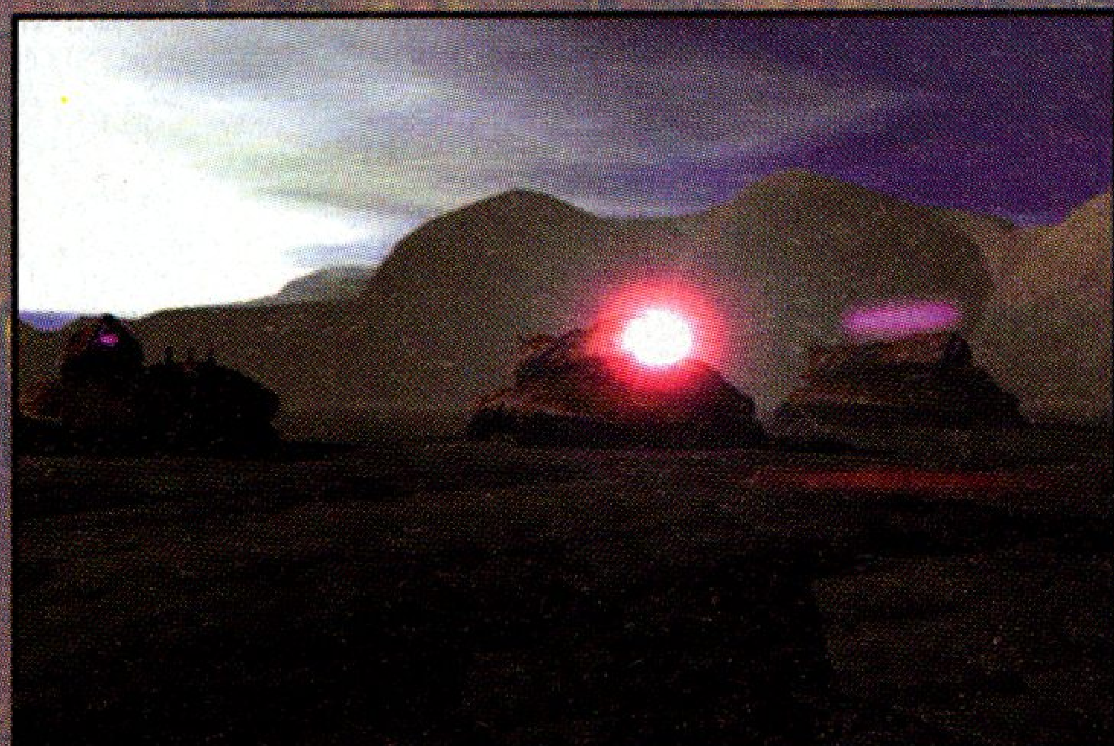




ные средства ПВО.

- Ни в коем случае не ставьте **танки** в первую линию при обороне морского побережья: они станут легкой мишенью для неприятельских кораблей. Танки следует держать в глубине обороны как резерв для решительной контратаки против уже высадившегося противника. Если вы обороняете небольшой по площади район, лучше вместо танков использовать артиллерию и другие вида оружия с большим радиусом действия.

- Если вы действуете в условиях превосходства противника в воздухе, для морской разведки лучше всего использовать



разведывательные, а не эскортные корабли: они добудут информацию для канонерских лодок и ракетных крейсеров.

- **Подводные лодки** могут нанести колоссальный урон морским силам противника. Корветы и самолеты-штурмовики в данном случае не защитят ваши военноморские базы и верфи. Против подводных лодок лучше всего использовать минные поля.

- **Минные поля**, вообще, никогда не помешают. Ваши корабли от них в любом случае не пострадают, а те немногие средства, с помощью которых противник может обнаружить минные поля, весьма уязвимы. Лучше всего расположить минные поля перед основной позицией, так, чтобы фланги были прикрыты легкими маневренными силами, а минные заградители могли действовать без опаски.

- **Диверсанты** (Infiltrators) всегда полезны. Даже если с их помощью вам удастся отсрочить использование противником экосферы всего на несколько ходов, считайте, что вам уже повезло. Помните, что бронетранспортеры практически невидимы и неуязвимы на воде и передвигаются как амфибии. Однако сложность применения infiltrator состоит в том, что здесь, как говорится, все ставится на карту, а в случае неудачи результат может быть весьма плачевным.

Стратегическая модернизация

Разумная модернизация ваших войск может стать залогом успеха в долговременном сценарии, а также в некоторых тактических сценариях. Итак, во что же лучше всего вкладывать средства:

- **Огневая мощь в атаке**. Степень урона, который ваша фишка наносит неприятелю в атаке, можно значительно повысить. Эффект — впечатляющий, например, неприятельская фишка, ранее выдерживавшая несколько попаданий, теперь взрывается при первом же попадании. Конечно, вам обязательно придется вкладывать средства в модернизацию огневой мощи, если неприятель модернизирует свою броню.

- **Дальность действия**. Очень дорогое удовольствие, но тоже важное. Для танков одновременно с дальностью стрельбы необходимо модернизировать средства обнаружения цели (за дополнительную плату). Если у вас имеются танки с дальностью действия 5, а у всех остальных только 4, вы уже имеете значительное преимущество.

- Незначительная **модернизация брони и Hit Points** малоэффективна, но стоит недорого. Лучше всего сразу производить модернизацию второй степени, тогда разница будет ощутима. Вашу единицу могут не уничтожить даже при двух попаданиях: она просто отправится в ремонт и со временем восстановится.

- **Скорость —** достаточно дешевый показатель, поэтому имеет смысл увеличить скорость движения тихоходных родов войск. Быстрые танки — это всегда хорошо, а подвижные ремонтно-восстановительные части и грузовики, обеспечивающие снабжение, смогут превратить медленный прорыв обороны противника в настоящий блицкриг.

- **Количество выстрелов —** наиболее дорогостоящее усовершенствование. Ведь именно от этого все в первую очередь и зависит. Например, ракетная установка, имеющая два выстрела, может одновре-







менно двигаться и стрелять необычайно эффективно. Так что, если средства позволяют, от подобного усовершенствования никогда не следует отказываться.

Что создавать в первую очередь?

Итак, вы в качестве **M.A.X.** Commander высадились на какой-то планете. Перед вами сразу возникают две альтернативы. Создать наиболее развитую в экономическом отношении колонию или сразу начать усиленно вооружаться. К сожалению, и то и другое, как вы догадываетесь, взаимосвязано, то есть, получается в любом случае палка о двух концах. У вас изначально довольно много ресурсов и возможностей, но время ограничено. В любой момент неприятель может обнаружить вас, так что сразу же нужно создавать не только мирную колонию, но и средства для ее обороны, то есть армию. Однако для того, чтобы было кого защищать, нужно организовать воспроизводство колонистов, то есть гражданскую экономику.

Классическая тактика в данном случае такова: ваш конструктор начинает строить автомобильный завод, а инженер налаживает работу рудника и систему коммуникаций между рудником и заводом. Для строительства жилых зданий, экосфер, тренировочных и научных центров вам потребуются еще несколько конструкторов (изначально в их распоряжении не будет ресурсов). А дополнительные инженеры должны будут заняться строительством оборонительных систем средств ПВО, ракетных позиций и так далее.

Вскоре вам понадобится завод тяжелого машиностроения для более серьезной боевой техники, а также самолетостроительный завод. Не забудьте о казармах, ангарах, а также, если средства позволяют, верфях и доках. Все это со временем вам наверняка пригодится.

Итак, ваша промышленность создана и готова к работе. Теперь нужно решить, какие именно рода войск создавать и в каких пропорциях. На начальной стадии игры вам понадобятся, естественно, разведчики (scouts). Для разведки полезных ископаемых потребуются surveyors. Инженеры и грузовики для подвоза снабжения также не помешают. Если уже на ранней стадии игры придется вступить в бой, хорошую службу могут сослужить обыкновенные мирные бульдозеры. Они способны воздвигнуть вокруг вашей колонии такие заграждения, которые противнику (также пока еще слабому) вряд ли удастся преодолеть до тех пор, пока не войдут в строй второй и третий рудники.

Другой важный вопрос: какие самолеты лучше всего иметь? Они стоят дорого и довольно уязвимы. Средства ПВО очень сильная штука, однако иногда выгоднее иметь транспортные самолеты. Они перевезут ваши войска в любую точку на карте, где вы сможете оказаться невидимым и неуязвимым для противника. Прекрасное средство — система АВАКС, но для ее защиты потребуется целая эскадрилья истребителей. На последующих стадиях игры крайне важно увеличить радиус действия АВАКС, в противном случае он может стать жертвой более дальнобойных средств ПВО противника.

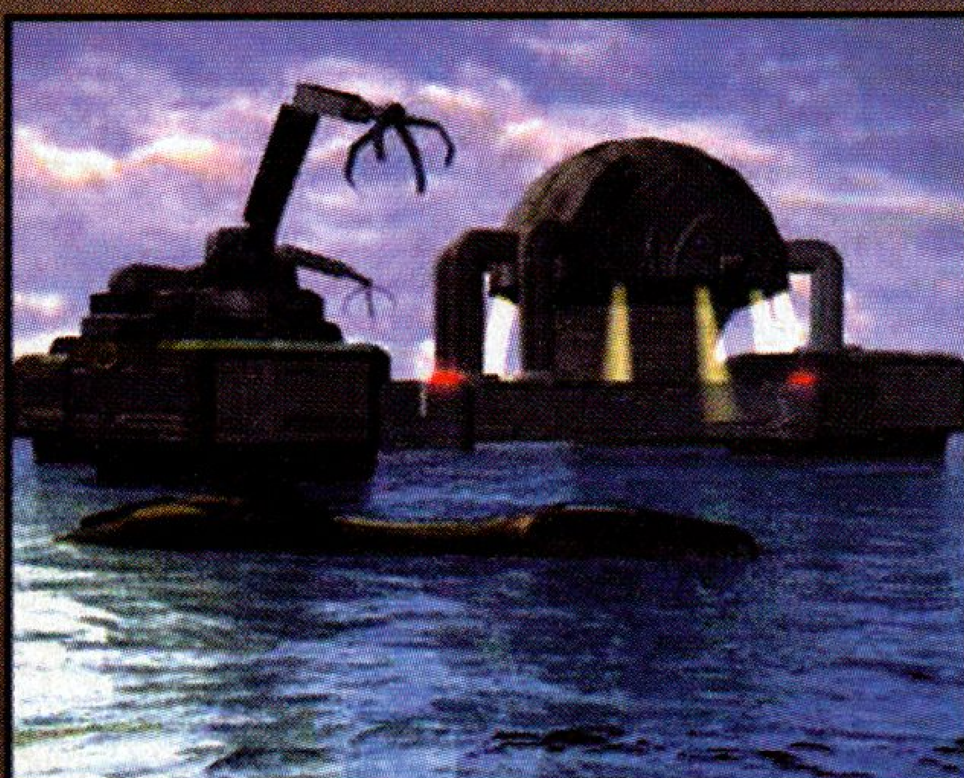
Как уже говорилось выше, самолеты-штурмовики при правильном использовании представляют собой грозное оружие. Коль скоро самолетам требуется совершать посадку только для перевооружения и ремонта, их весьма выгодно использовать на начальной стадии вооруженного конфликта с целью уничтожения неприятельских конструкторов, инженеров, неприкрытых с воздуха движущихся колонн боевой техники, а также разведчиков и геологов-геодезистов (surveyors). В настоящем сражении штурмовики, как правило, живут недолго, разве что если противник остался без средств ПВО, в результате наземной атаки или бомбардировки с моря. Лишь в этих благоприятных обстоятельствах штурмовики способны свободно летать над территорией противника, уничтожая стратегически важные объекты.

Есть еще один вариант. Если вы правильно выбрали клан и произвели штурмовики до того, как противники обзавелись средствами ПВО, можно предпринять внезапную сокрушительную атаку с воздуха по наземным целям.

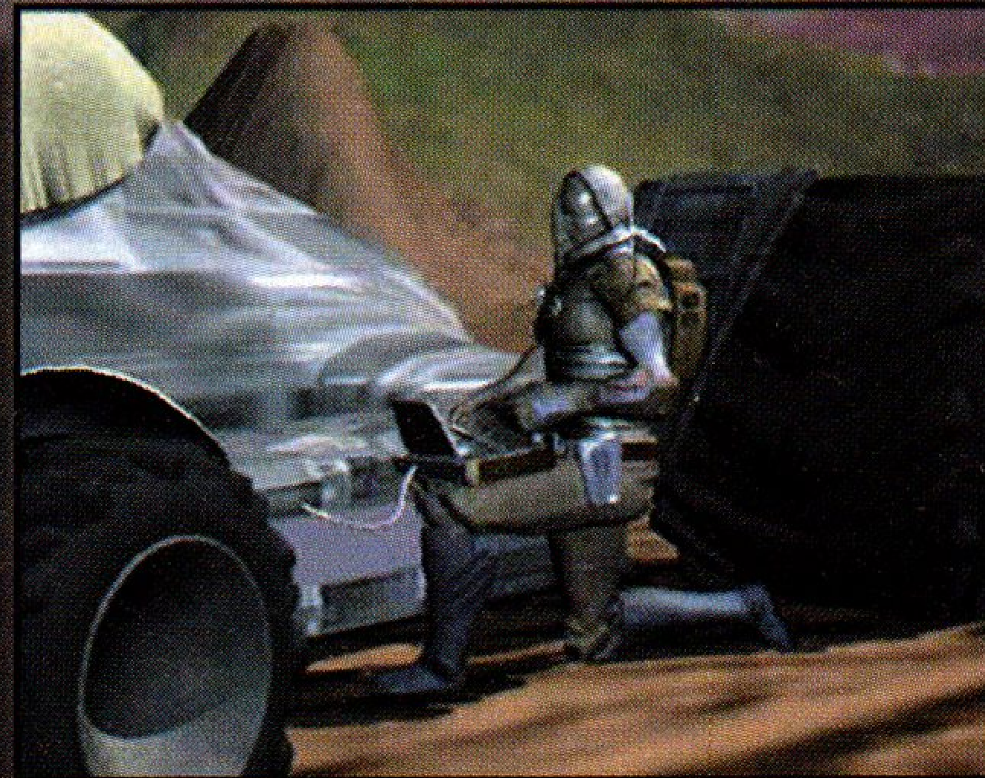
Кроме того, штурмовики с улучшенным радиусом действия и хорошими средствами разведки являются великолепным средством борьбы со средствами ПВО противника. Ведь если вам удалось вывести из строя неприятельский радар, вражеские средства ПВО просто слепнут , и тогда ваши штурмовики могут беспрепятственно действовать над полем сражения.

Пассивная оборона

Когда кругом полным-полно различ-









ных войск и все это движется, порой бывает трудно ощутить разницу между неподвижными и пассивными средствами обороны. С артиллерией, ракетами и радарами все вроде бы ясно. А вот минные и другие инженерные заграждения как-то теряются из виду. Однако они служат крайне важным средством укрепления обороны.

Главная цель применения мин и инженерных заграждений состоит в том, чтобы максимально ограничить возможность маневра войск противника на поле боя. Конечно, нет необходимости в том, чтобы каждая клетка игрового поля была усеяна минами. Ведь если подорвется даже одна неприятельская единица, противник тут же поймет, что попал на минное поле и начнет инженерную разведку местности, а на это уйдет немало времени. Так что вы уже в выигрыше. Разумнее всего расположить минные поля таким образом, чтобы оставить противнику достаточно узкий свободный проход, а когда его войска начнут движение по этому проходу, их нетрудно будет поразить огнем наземных войск.

Другие средства заграждения еще труднее уничтожить. Натолкнувшись на инженерные заграждения, противник может растеряться, потерять темп наступления, особенно, если у него нет средств дальнего обнаружения.

Сбор разведывательной информации

Основными средствами сбора разведывательной информации являются радарные установки и разведчики-диверсанты (infiltrators). Модернизировать старые и строить новые радарные станции, как мобильные, так и неподвижные, всегда полезно. Мобильные сканнеры способны действовать в любое время, в отличие от мобильных средств ПВО, а полученная при их помощи информация может оказаться просто жизненно важной для атакующих войск или колонистов, готовых высадиться на незнакомой местности. Фактически, одна часть, способная дать достоверную информацию о расположении и движении войск противника, стоит трех обычных боевых единиц (если они блуждают впотьмах). Не забывайте об этом в ходе планирования качественного состава своих войск.

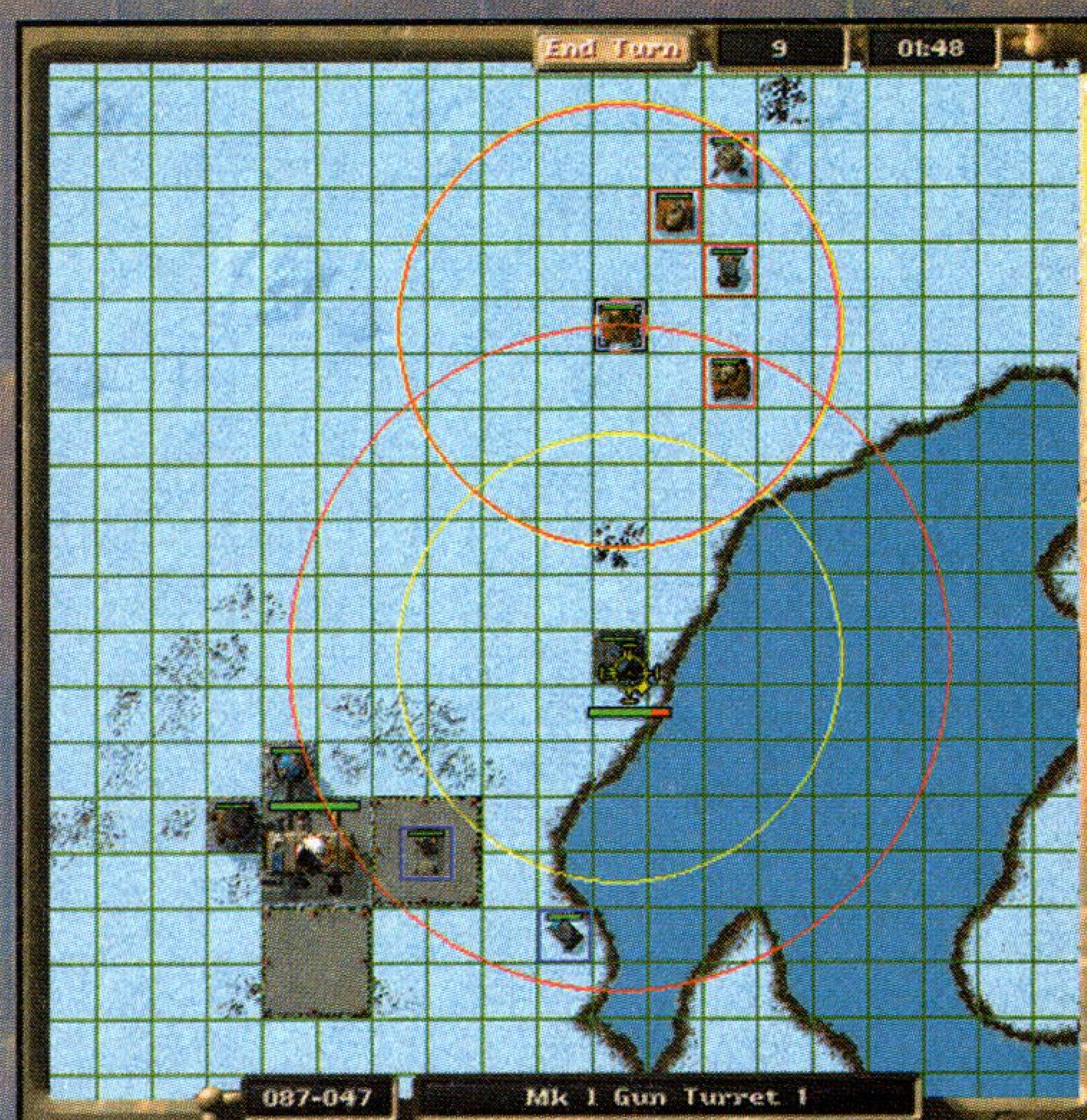
Некоторые варианты первоначального развертывания войск

Стандартный состав войск для первоначального развертывания колонии и рудника продемонстрирован в тренировочных сценария: конструктор, инженер, пара разведчиков, геолог-разведчик (surveyor) плюс, если возможно, пара танков и самоходное орудие. Подобная усредненная группа вполне способна противостоять аналогичным по составу неприятельским силам.

Но можно выбрать и нестандартные решения. Вот некоторые из них:

- **Scout Horde** — группа разведчиков, лучше всего с модернизированными показателями Атаки и Скорости. Колонистов может сопровождать целых 8 машин подобного рода. Если вы считаете, что неподалеку от вашего места высадки может оказаться неприятельская колония, подобный состав войск представляется идеальным для нанесения молниеносного превентивного удара. Вы разрушите производство и рудники соперника до того, как он сумеет понять, что же происходит. Однако вы при этом тоже ставите на карту все. Ведь если противник уже успел создать достаточное количество разведчиков и более тяжелых средств, в ходе серьезного столкновения вас ждет полное поражение.
- **The Defenders.** Этот оборонительный вариант требует много строительных средств, минимум разведчиков (может быть, всего один), сканнер, а также несколько ракетных установок. Замысел состоит в том, чтобы сидеть тихо и строить, не привлекая внимания окружающих, а если кто-то приблизится, нанести ракетный удар. Подобный вариант отлично срабатывает, если вы находитесь на острове, расположенном сбоку планетарной карты. Однако если на вас обрушится Scout Horde, вы, скорее всего, потерпите поражение, если не успеете к тому времени обзавестись более эффективными войсками.
- **The Heavy Metal.** В этом варианте разведчиков вообще нет, зато есть дополнительные танки и штурмовые самоходные орудия. Танки используются группами по две машины, они выполняют функции разведчиков и сразу же уничтожают неприятельские войска в случае их обнаружения. В общем, настоящая разведка боем. Противник может быть при этом уничтожен еще до того, как развернет свои производственные мощности. Хороший вариант при действиях на обширных пространствах суши, но годится также и на большом острове. Конечно, после ввода в действие автомобильного завода придется организовывать при помощи разведчиков-скаутов более дальнюю разведку, ведь запас хода и скорость танков все-таки ограничены.

Стив ПЕРРИН



Тактические подсказки



Инфильтрация

Клан - Von Griffin

Важность проникновения в тыл противника с целью выяснения его планов очевидна. Цель этой стратегии не нанесение массированного удара по неприятелю, а, так сказать, подтачивание его сил изнутри, так чтобы потом его, ослабленного, можно было легко уничтожить.

Состав сил: по крайней мере два дополнительных конструктора (по крайней мере 40-60 материалов), дополнительные инженеры. Необходим также сканнер и какие-нибудь оборонительные средства (особенно в случае приземления по соседству с неприятелем).

Стратегия: главное, по возможности оставаться вне пределов радиуса действия неприятельских радаров. Ключ к успеху вне-

запность. При помощи конструкторов вам предстоит построить жилой сектор, а также один или два тренировочных центра. Когда появятся первые infiltrators (если вы играете за этот клан, то через восемь ходов), сразу же отправляйте их кратчайшей дорогой к неприятельской базе. Очень важно, чтобы диверсанты проникли на базу до того, как ваш противник возведет тренировочный зал. Обнаружьте конструкторов, занятых строительством, и выведите их из строя. Лучше всего позволить им поработать один или два хода, а потом вывести из строя. Тогда ваш противник еще и материалы зря израсходует. Если вам удастся провести на неприятельскую базу значительную по численности группу диверсантов, вы имеете шанс полностью парализовать неприятельскую промышленность. Не забывайте перемещать диверсантов с одного места на другое после каждого акта саботажа, иначе противник, стреляя наугад, может уничтожить их.

Модернизация: лучше всего модернизировать средства обнаружения. Лучше всего дать диверсантам такой радиус обнаружения, чтобы они видели неприятельскую пехоту до того, как она увидит их.

Преимущества: если удастся проникнуть на неприятельскую базу, вы сможете затормозить развитие промышленности противника примерно на 30 ходов или даже полностью парализовать его.

Недостатки: если диверсантов обнаружат до того, как они выведут из строя базу, следует ожидать самого худшего. Эта стратегия позволяет вам таким образом поставить на карту все до того, как вы сами создадите собственную промышленность и армию. Вообщем, попробовать можно, но не увлекайтесь: второй раз этот номер вряд ли пройдет.

Марш

Клан — любой

Действуя без поддержки других родов войск, пехота легко погибает, но успевает нанести противнику некоторый урон. А вот взаимодействуя с другими частями, пехота может представлять реальную силу. Если пехота высаживается с бронетранспортеров, то после высадки она может еще и стрелять.

Состав сил: два дополнительных конструктора, инженеры, дополнительный surveyor, сканнер и разведчики-скауты.

Стратегия: задача состоит в том, чтобы нанести противнику внезапный удар. Опять же, внезапность — ключ к успеху. Вам необходимо для начала построить жилой сектор, три тренировочных зала и автомобилестроительный завод. Когда эти производственные мощности готовы, начинайте производить пехоту и бронетранспортеры, больше ничего. Ваши инженеры при этом могут заняться созданием средств ПВО, коль скоро авиации у вас нет, а чем-то прикрыть с воздуха базу просто необходимо. Итак, пехота готова, вы сажаете ее в бронетранспортеры и высаживаете как можно ближе к неприятельской базе. Помните, что бронетранспортеры обеспечивают пехоте некоторую защиту, так что не надо слишком сильно нервничать, вступая в пределы досягаемости неприятельского огня. Выгрузив пехоту, бронетранспортеры могут оказать ей существенную огневую поддержку. Высадившаяся пехота может сразу же открыть огонь по одному выстрелу на каждую боевую единицу. Задача: уничтожить в первую очередь электростанции, радары и оборонительные сооружения. Затем вы сможете ворваться на неприятельскую территорию, круша все на своем пути, ведь, лишившись энергоснабжения, противник не сможет оказать вам серьезного сопротивления. Еще одно замечание: авиастроительный завод при этом варианте вам все же придется строить, так как противник мог успеть поднять в воздух свою авиацию, а раз взлетев, летать она может сколь угодно долго.

Модернизация: любыми средствами старайтесь укрепить броню бронетранспортеров и повысить огневую мощь пехоты.

Преимущества: дешевизна и быстрота развертывания. Против значительного количества пехоты очень трудно обороняться убьешь одну единицу, а на тебя еще двадцать наваливаются.



Недостатки: коль скоро главное как можно быстрее развернуть производство, вам сразу же понадобится значительное количество стройматериалов, а их ведь еще надо найти. Если же противник успеет создать себе авиацию, вам тоже придется срочно строить авиазавод, чтобы было что противопоставить.



Ракетная установка дальность действия

Благодаря своей колоссальной разрушительной мощи ракеты следует признать весьма сильным и эффективным средством. На их создание не жалко потратить время и деньги. Иногда ракетная атака является единственным средством уничтожения хорошо укрепленных войск противника, если вы, конечно, хотите избежать больших потерь в собственных войсках.

Клан — Ayer s Hand

Состав сил: необходимы дополнительные конструкторы и инженеры. Один дополнительный surveyor для поиска залежей золота.

Стратегия: для высадки лучше всего выбрать обширное пространство суши ведь вам потребуется много места для развертывания строительства (часто играющие избегают такие места, опасаясь, что там уже кто-нибудь окажется). Задача состоит в том, чтобы вести себя тише воды и ниже травы до тех пор, пока вы не будете готовы сразиться с противником. Прежде всего следует построить как можно больше исследовательских центров и жилых зданий. На это, конечно, уйдет некоторое время, но впоследствии вы сможете осуществлять каждый исследовательский уровень всего за 9-16 ходов. Главное — это дальность действия. Если вам повезет и вы найдете залежи золота, опять же потребуются кредиты для разработки месторождения, зато потом, может быть, хватит средств для повышения дальности действия ракетных установок. Комбинируя исследовательскую работу с разработкой золота, вы можете достичь потрясающего результата: у вас могут появиться ракетные установки с дальностью действия 26 и выше. Самое приятное состоит в том, что к тому времени, когда неприятель поймет, что вы делаете, будет уже поздно. Остается только выбрать ракетную позицию так, чтобы противник был в пределах досягаемости, прикрыть ее средствами ПВО или авиацией и построить ракетную установку. Постепенно, приближая ракетные позиции к неприятельской базе, вы сможете в конце концов уничтожить ее.

Преимущества: противник практически не имеет шансов обороняться против вас и вынужден будет атаковать малыми силами.

Недостатки: вы беззащитны перед атакой с воздуха. Придется строить много истребителей и средств ПВО для прикрытия своей базы с воздуха.





Группа разведчиков (Scout Horde)

Разведчики-скауты известны своей высокой скоростью. Возможность быстро наносить удар и также быстро выходить из боя делает их существенной силой, если они достаточно многочисленны. Было бы неверно полагать, что для достижения существенного успеха вам требуется невероятно много скаутов. В этой игре важную роль играют скорость и точность удара, так что, быть может, их понадобится не так уж и много при том, что в некоторых аналогичных играх они вообще не представляли бы собой реальной силы...

Клан — Sacred Eights

Состав сил: дополнительные конструкторы и скауты. Небольшие усовершенствования с целью повысить такие показатели скаутов, как дальность разведки, атака и броня.

Стратегия: после высадки необходимо начать строить 2-3 автомобильных завода, а также искать дополнительные источники сырья. Начинайте производить скаутов и, конечно же, вести разведку с целью обнаружения противника. Когда наберется приблизительно двенадцать скаутов, смело двигайтесь вперед, атакуйте неприятельских инженеров, конструкторов и связистов. Избегайте столкновений с неприятельскими танками и оборонительными позициями. Ваша задача уничтожить производственные мощности противника. Сами разведчики не смогут сразу нанести существенный урон зданиям, но вот если окажутся уничтоженными производственные мощности... Впоследствии это уже нетрудно будет сделать. Даже уничтожение одной части связистов может иметь ужасающие последствия.

Преимущества: если вы четко знаете расположение жизненно важных объектов противника, вы сможете при помощи одних лишь разведчиков-скаутов нанести неприятелю поражение.

Недостатки: подобная атака может быть эффективна только на ранней стадии игры.





Бомбардировка с моря

Хотя изначально ваши базы находятся на суше, морские суда не следует сбрасывать со счетов. Их высокие скоростные показатели и огневая мощь могут сыграть значительную роль в сражении.

Клан — Crimson Path

Состав сил: дополнительные конструкторы и инженеры. Несколько модернизированных скаутов.

Стратегия: стратегия здесь довольно проста. Высаживайтесь как можно ближе к морскому побережью и начинайте строить корабельные верфи. Идеальное место высадки там, где вам не грозит атака с суши. Затем начинайте создавать военно-морские силы для нападения на противника с моря. Не забывайте о возможных источниках угрозы для ваших кораблей, не забывайте построить корабли сопровождения (для защиты от воздушных налетов), корветы (для обнаружения подводных лодок) и дополнительные подводные лодки. Они смогут уничтожать неприятельские корабли вдали от ваших главных сил. Уделяйте особое внимание каждому кораблю, ведь неприятель иногда может не разобраться, где у вас какой корабль — можно этим воспользоваться. Если состав вашей эскадры хорошо сбалансирован, а корабли надежно защищены, вы сможете подвести свои ударные ракетные крейсеры достаточно близко к неприятелю для нанесения сокрушающего удара.

Преимущества: атака с моря обычно оказывается неожиданной для неприятеля. При помощи подводных лодок можно эффективно вести наблюдение за противником, а если ваш флот достаточно силен, вам, быть может, даже удастся не позволить неприятелю построить собственный флот.

Недостатки: вы весьма уязвимы перед атакой с суши. Придется возводить основательные оборонительные позиции.

Общие замечания

- Никогда не сбрасывайте со счетов незначительные с виду цели. Уничтожение связистов, радаров и источников энергии порой может оказаться более выгодным, чем борьба с неприятельскими войсками.
- Для того, чтобы нанести удар по неприятельской авиации при помощи мобильных средств ПВО, старайтесь войти в пределы досягаемости до завершения хода, тогда неприятель не успеет вовремя среагировать.
- Если в самом начале игры вы уничтожите даже одно транспортное средство противника, это уже хорошо ведь вы уничтожите также и конструкторов. Для того, чтобы компенсировать такой урон, противнику придется построить завод тяжелой техники, а это занимает уйму времени. Лучше всего уничтожить конструкторов в то время, когда они заняты работой. Ведь если противник занят строительством рудника, ему придется вдобавок строить еще и бульдозер для расчистки развалин.
- Если у вас есть возможность подождать, а противник не пытается атаковать, лучше не модернизировать оборонительные сооружения. Доведя исследования до нужного уровня и модернизировав свои боевые части, вы сможете без труда уничтожить окопавшегося противника.
- Если неприятель создал оборону против ваших диверсантов (infiltrators), старайтесь разместить их в ключевых пунктах. Они будут видеть приближающегося неприятеля, а он не будет знать об этом. Кроме того, вряд ли ему удастся собрать достаточное количество пехоты и выкупить диверсантов. Аналогично можно использовать подводные лодки.
- Диверсантов можно эффективно использовать и в обороне. Ведь они могут выводить из строя неприятельскую технику, изготовившуюся к атаке. Таким образом можно даже сорвать вражеское наступление.

Кори НЕЛЬСОН



tt Menu









Юрий ПОМОРЦЕВ



ПРЕДИСЛОВИЕ

*К **Heroes Of Might and Magic II** различные игроки относятся по-разному. Самые отъявленные скептики утверждают, что **«Heroes... II** не более чем Warlords с боем, реализованным в духе Kings Bounty». Фэны же кричат, что эта игра чуть ли не самая лучшая стратегия всех времен и народов. Я не стану оспаривать эти суждения, ведь большая доля правды есть в каждом, а скажу только, что в любом случае **Heroes... II** вполне заслуживает того, чтобы с ним познакомиться поближе.*

Ну, а дабы это знакомство было достаточно легким, как для бывалого игрока, вдоль и поперек прошедшего первую часть игры, так и для новичка, и написана эта статья.

ЧТО НОВЕНЬКОГО?

Heroes Of Might and Magic II – пошаговая стратегия в своеобразном фэнтези-стиле. По сравнению с первой частью игра не стала чем-то принципиально иным, но все же, все то новое, что в ней появилось, достаточно весомо и любопытно.

Итак, перечислю основные нововведения. Во-первых, изменился подход к применению магии – появились так называемые spell points (мана). То есть вы можете запомнить произвольное количество заклинаний, но использование любого из них влечет за собой расход этих самых spell points. Понятно, что «стоимость» заклинаний низшего порядка невысока, а заклинания пятого уровня (да-да, теперь в игре пять уровней заклинаний) расходуют достаточно большое количество spell point'ов героя.

Во-вторых, появились два новых типа героев – Wizard (волшебник) и Necromancer (некромант), и как следствие этого к списку городов и типов армий добавились соответственно еще по два экземпляра. Волшебник специализируется на применении магии, а некромант – непревзойденный мастер по оживлению ушедших в мир иной.

В-третьих, изменились и сценарии. Вместо привычного «убей-их-всех» нас ждут увлекательные сценарии, в которых условия победы (Victory Conditions) могут быть совершенно разными - от накопления определенной суммы денег, до убийства определенного героя. В основной кампании игры, Вы должны будете выступить в роли одного из сыновей лорда Стального Кулака (Ironfist - помните этого грозного вояку из первой части игры?) – Роланда (Roland) или Арчибальда (Archibald). Первому наследнику покровительствуют светлые силы, а второму – темные. Кто из них взойдет на престол – зависит от Вас.

Если что-то будет неясно или Вам просто захочется узнать больше о каком-либо игровом объекте – щелкните на нем и удерживайте правую кнопку мышки.

ПЕРЕД СРАЖЕНИЕМ

Перед тем как непосредственно приступить к баталии, неплохо бы определиться с типом игры:

Standart Game – Вы играете одну миссию против компьютера.

Campaign Game – Вы играете ряд одиночных миссий, связанных единым сюжетом, против компьютера.

Multiplayer Game – Вы играете с товарищами по сети или модему одну миссию.

Далее выбирайте в списке миссий/кампаний ту, которая больше всего приглянется. Внизу окна будет изложена основная задача миссии/кампании, а рядом с названием будут расположены две небольшие иконки; первая из них – это условие победы, а вторая - поражения. Итак, перечислю виды этих иконок.

Победа

Темная башня на холме – стандартная задача «убей-их-всех».

Белая башня – уничтожить определенную крепость противника (какую именно будет указано в задании).

Лицо героя – уничтожить определенного героя.

Артефакт – найти заданный артефакт.

Деньги – накопить определенное количество золота (Gold) в казне.

Рукопожатие – победить командой (2-5 человек) компьютерных игроков (только для multiplater-режима).

Поражение

Темная башня на холме – потеря всех городов и героев.

Белая башня – потеря определенной крепости.

Лицо героя – уничтожение противником определенного героя.

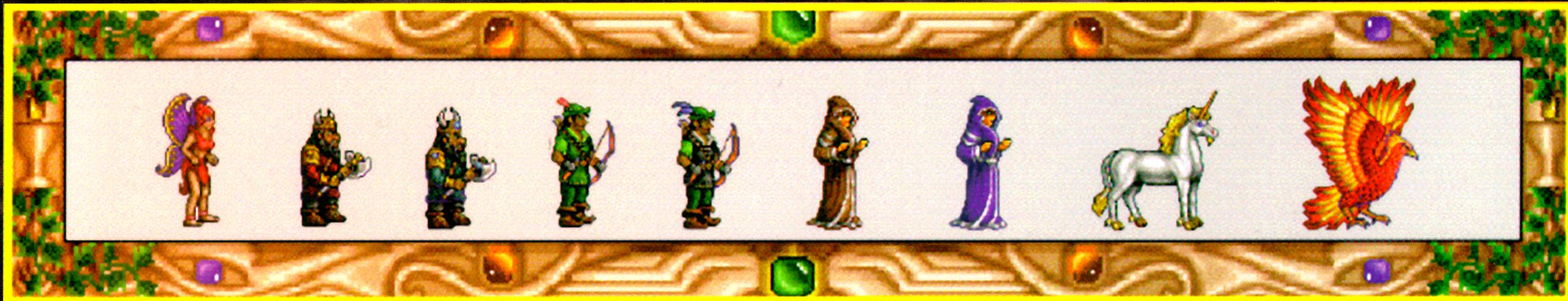
Песочные часы – не укладывание в срок при выполнении задания.

После этого необходимо установить некоторые параметры последующего сражения. Во-первых, число игроков (в одиночной игре за всех противников играет компьютер). Во-вторых, уровень сложности – от **Easy** (легкий) до **Impossible** (невозможный). В-третьих, для multiplayer'овцов можно отдельно установить handicap – это специальное усложнение жизни (чтобы оная медом не казалась – производится меньше ресурсов и/или добывается меньше золота). Это позволит более опытным игрокам дать некоторую фору новичкам или не слишком умному компьютеру.

ГЕРОИ

Основными героями игры являются... герои **(Heroes).** Уж извините за тавтологию, но так их назвали разработчики и никуда от этого не денешься. Так вот, герой может странствовать по всему свету (т.е. карте), сражаться с противником, вести на бой армию (без героя армия не может покинуть пределы города), плавать по морским просто-





рам и т.д. и т.п. Короче говоря, герой - это основной движитель игры.

Запомните основное правило **Heroes...** – герои не могут погибнуть, т.е. исчезнуть из игры раз и навсегда. Они вновь возрождаются в Омуте Героев **(Hero Pool)** и становятся доступны для найма. Стоимость любого героя – 2,5 тысячи золотых.

В игре существует шесть видов героев:

Barbarian (варвар)

Атака: 3
Защита: 1
Магическая сила: 1
Знания: 1
Умения: Advanced Pathfinding
Особенности: нет книги для заклинаний

Knight (рыцарь)

Атака: 2
Защита: 2
Магическая сила: 1
Знания: 1
Умения: Basic Ballistics, Basic Leadership
Особенности: нет книги для заклинаний

Necromancer (некромант)

Атака: 1
Защита: 0
Магическая сила: 2
Знания: 2
Умения: Basic Wisdom, Basic Necromancy
Особенности: есть магическая книга с заклинанием Haste

Sorceress (чародейка)

Атака: 0
Защита: 0
Магическая сила: 2
Знания: 3
Умения: Basic Wisdom, Advanced Navigation
Особенности: есть магическая книга с заклинанием Bless

Warlock (колдун)

Атака: 0
Защита: 0
Магическая сила: 3
Знания: 2
Умения: Basic Wisdom, Advanced Scouting
Особенности: есть магическая книга с заклинанием Curse

Wizard (волшебник)

Атака: 0
Защита: 1
Магическая сила: 2
Знания: 2
Умения: Advanced Wisdom
Особенности: есть магическая книга с заклинанием Stoneskin

Понятно, что чем больше число в пункте **«Атака»**, тем сильнее атакует армия под руководством героя. Для защиты и магической силы все аналогично. **«Знания»** влияют на количество маны (spell points) – каждая единица в этом пункте дает 10 единиц маны. **«Умения»** – это определенные способности героя в той или иной области (подробнее их обговорим ниже). И, наконец, последний пункт – это наличие книги с заклинанием. Если у героя нет магической книги (варвары и рыцари), то ее придется купить в магической гильдии **(Magic Guild)** за 500 золотых.

Кроме этих характеристик, герои обладают еще двумя – удачливостью **(Luck)** и способностью лидера **(Leadership).** Эти параметры можно развить, выучив соответствующие «умения» (об этом читайте ниже).

Вообще говоря, приведенные выше показатели являются лишь начальными. В процессе игры Ваши герои будут повышать свое мастерство в сражениях, при этом будет расти и атака, и защита, и магическая сила, и знания. В городах где есть магическая гильдия в книгу героя добавятся новые заклинания.

Значительно повышают качества героя различные артефакты - особые магические предметы. Самый мощный артефакт располагается в том месте, куда укажет карта обелисков **(Obeliscs).** Отдайте герою команду «раскопка» (нажмите кнопку с изображением флажка, затем кнопку с изображением лопаты).

Во время сражения герой может отступить **(Retreat** – кнопка с изображением бегущего героя), тогда он сохранит все свои способности и артефакты, но потеряет армию. При этом он и сам исчезнет с карты, но появится в списке доступных для найма героев. Можно и сохранить армию **(Surrender** – кнопка с изображением белого флага), заплатив некоторый выкуп вражескому командиру.

Герой может обладать некоторыми умениями (качествами), которые благотворно влияют на его боевые характеристики. Каждое такое умение может быть трех уровней – **Basic** (начальное), **Advanced** (усовершенствованное), **Expert** (совершенное). Всего в списке 14 умений, причем любой герой может овладеть максимум восемью (плюс на каждое по три уровня).

Archery – увеличивает мощность атаки всех воинов, которые атакуют на дальние дистанции (лучники, арбалетчики и т.д.). Наибольший шанс продвинуться в этом деле у варваров и рыцарей.

Basic: +10%
Advanced: +25%
Expert: +50%

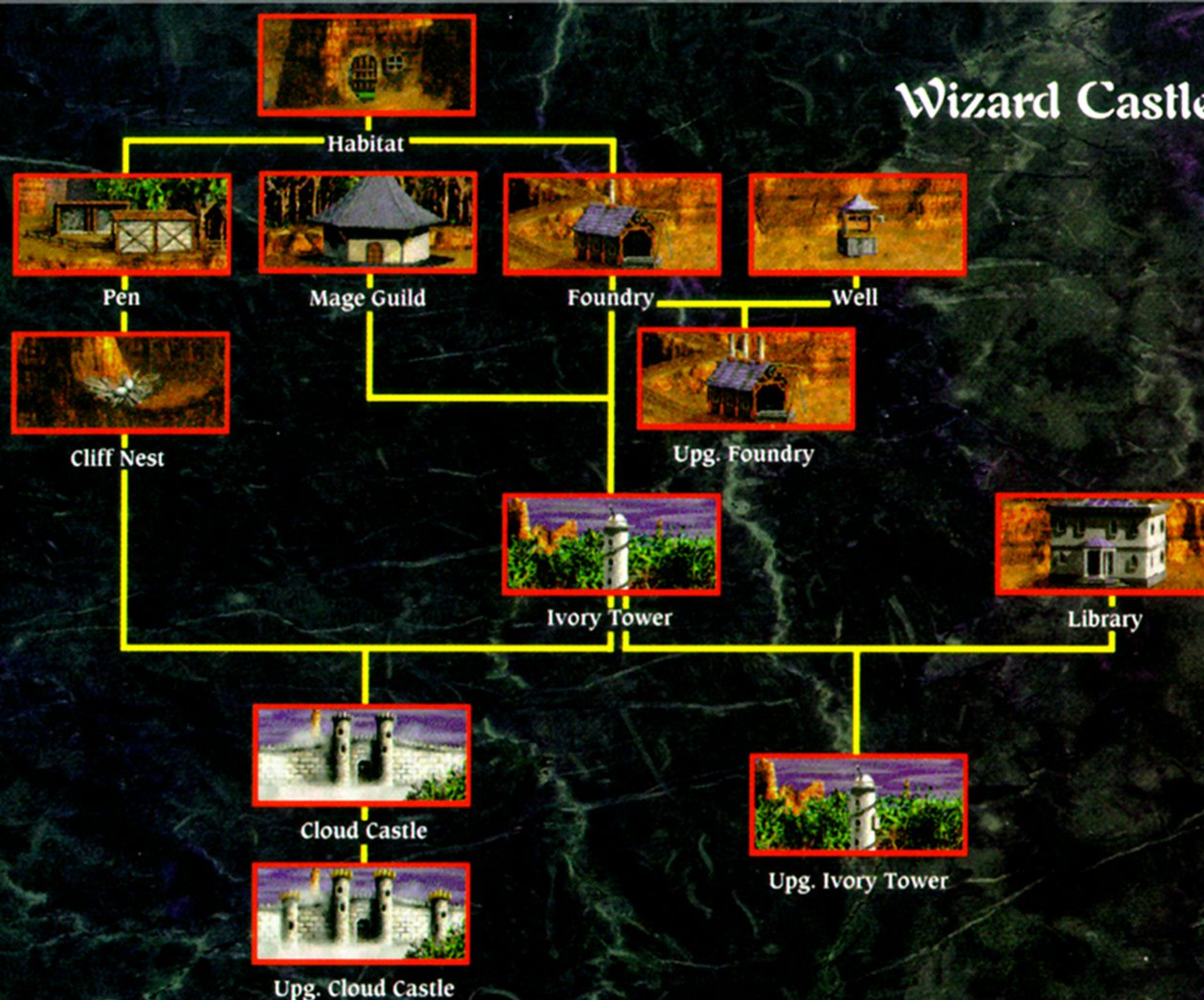
Ballistics – увеличивает число выстрелов и силу атаки катапульты при осаде города (учтите, что без катапульты штурм города крайне затруднителен).

Basic: 1 выстрел и дополнительные









разрушения

Advanced: 2 выстрела и дополнительные разрушения

Expert: 2 выстрела и максимальные разрушения

Diplomacy – позволяет присоединять к себе армии, которые разбросаны по всей карте. На армии оппонентов, которые возглавляются героями, эта способность не влияет.

Basic: присоединяются 25%

Advanced: присоединяются 50%

Expert: присоединяются 100%

Eagle Eye – Ваш герой получает шанс выучить заклинание, которое применялось вражеским героем на поле брани. Это умение тяжело осваивается рыцарями и варварами.

Basic: 20%, причем заклинания не выше второго уровня

Advanced: 30%, причем заклинания не выше третьего уровня

Expert: 40%, причем заклинания не выше четвертого уровня

Estates – Ваш герой каждый ход добавляет золото в казну.

Basic: 100 золотых в день

Advanced: 250 золотых в день

Expert: 500 золотых в день

Leadership – дает герою бонус в морали. Высокая мораль в войсках – это залог успеха в сражении. Существа с низкой моралью могут впасть в панику (тем самым, например, пропуская ход). Кстати, некроманты не могут развить это умение.

Basic: +1 бонус в морали

Advanced: +2 бонуса в морали

Expert: +3 бонуса в морали

Logistics – добавляет некоторое количество action points для героя (т.е. герой сможет передвигаться на более длительные дистанции).

Basic: +10%

Advanced: +20%

Expert: +30%

Luck – бонус в удачливости. Некоторые воины могут получить приоритет в ходе или даже дополнительный ход. Явно выражено у чародеек и волшебников.

Basic: +1 бонуса в удаче

Advanced: +2 бонуса в удаче

Expert: +3 бонуса в удаче

Mysticism – способность героя восстанавливать spell points (ману).

Basic: 2 spell points за день (ход)

Advanced: 3 spell points за день (ход)

Expert: 4 spell points за день (ход)

Navigation – увеличивает число ходов героя на морских просторах.

Basic: +50%

Advanced: +100%

Expert: +150%

Necromancy – помогает оживлять некоторое количество мертвых на поле брани в случае победы вашего героя. Выучить эту способность смогут только некроманты (с максимальной вероятностью) и колдуны (с минимальной вероятностью). Остальные типы героев этому не обучаются.

Basic: +10% убитых

Advanced: +20% убитых

Expert: +30% убитых

Pathfinding – эта способность позволяет герою быстрее двигаться по труднопроходимым участкам карты.

Basic: 25% увеличение в скорости

Advanced: 50% увеличение в скорости

Expert: 100% увеличение в скорости

Scouting – увеличивает радиус обзора вашего героя. В этом вопросе почти полными профанами являются колдуньи и некроманты.

Basic: на одну клетку

Advanced: на две клетки

Expert: на три клетки

Wisdom – герой получает возможность выучивать заклинания, которые выше второго уровня. Почти недоступно для варваров.

Basic: заклинания третьего уровня

Advanced: заклинания четвертого уровня

Expert: заклинания пятого уровня

Герой получает возможность получать новые качества по мере увеличения его общего уровня **(Experience Level),** который растет от сражения к сражению. После того как герой набирает уровень выше десятого, он становится достаточно универсальным, например, у волшебников немного уменьшаются способности в колдовстве, но значительно возрастают способности к атаке и обороне; у варваров же по достижению десятого уровня все происходит с точностью до наоборот.

ГОРОДА

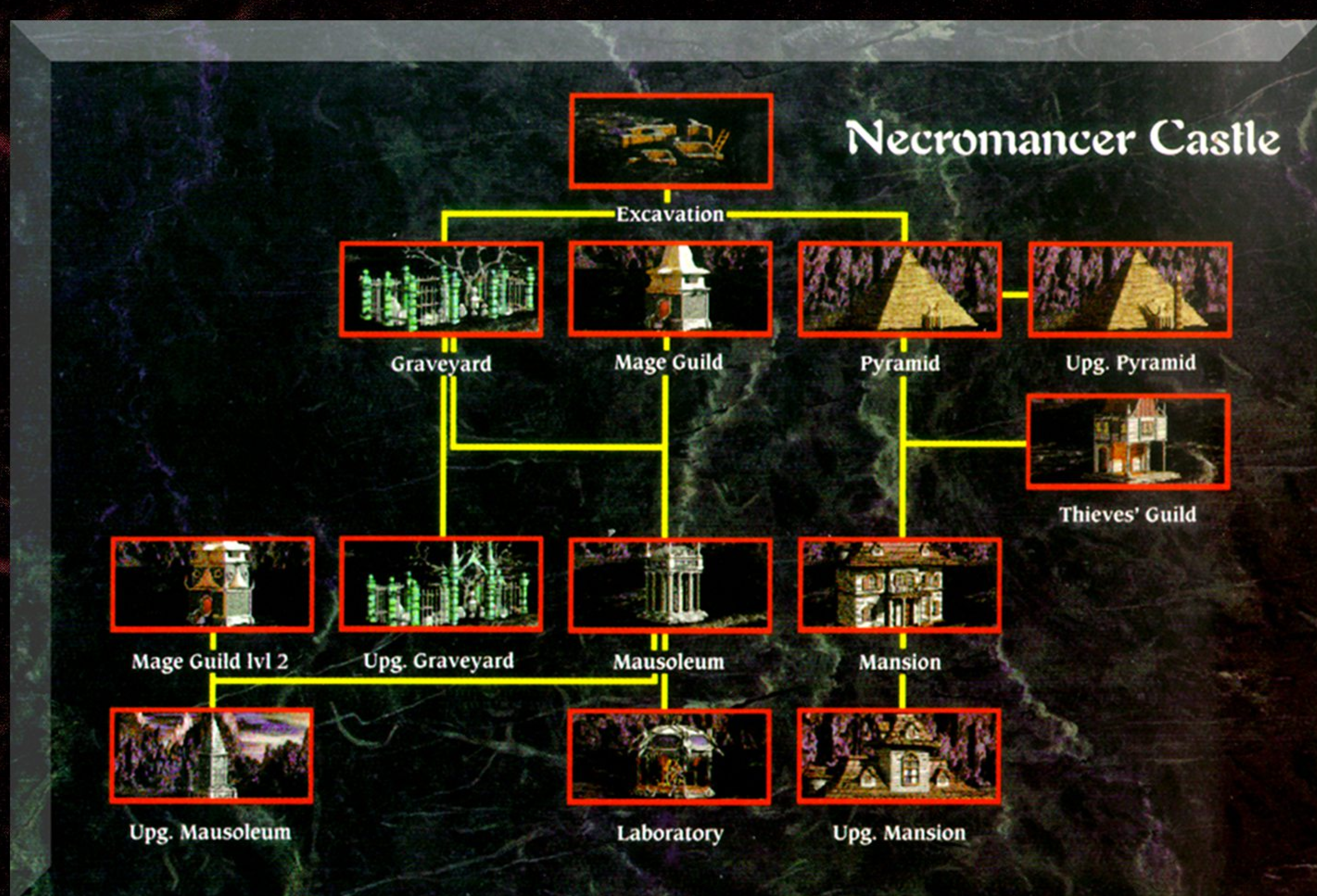
Города являются: во-первых, основными источниками доходов, во-вторых, центрами для найма героев, в-третьих, производителями армий. Чтобы из города можно было соорудить крепость, постройте для начала из палаток (tent) замок. А потом уже все остальное. Кстати, советую перестраивать все города в крепости, так как крепость приносит в казну 1000 монет в день, а город лишь 250.

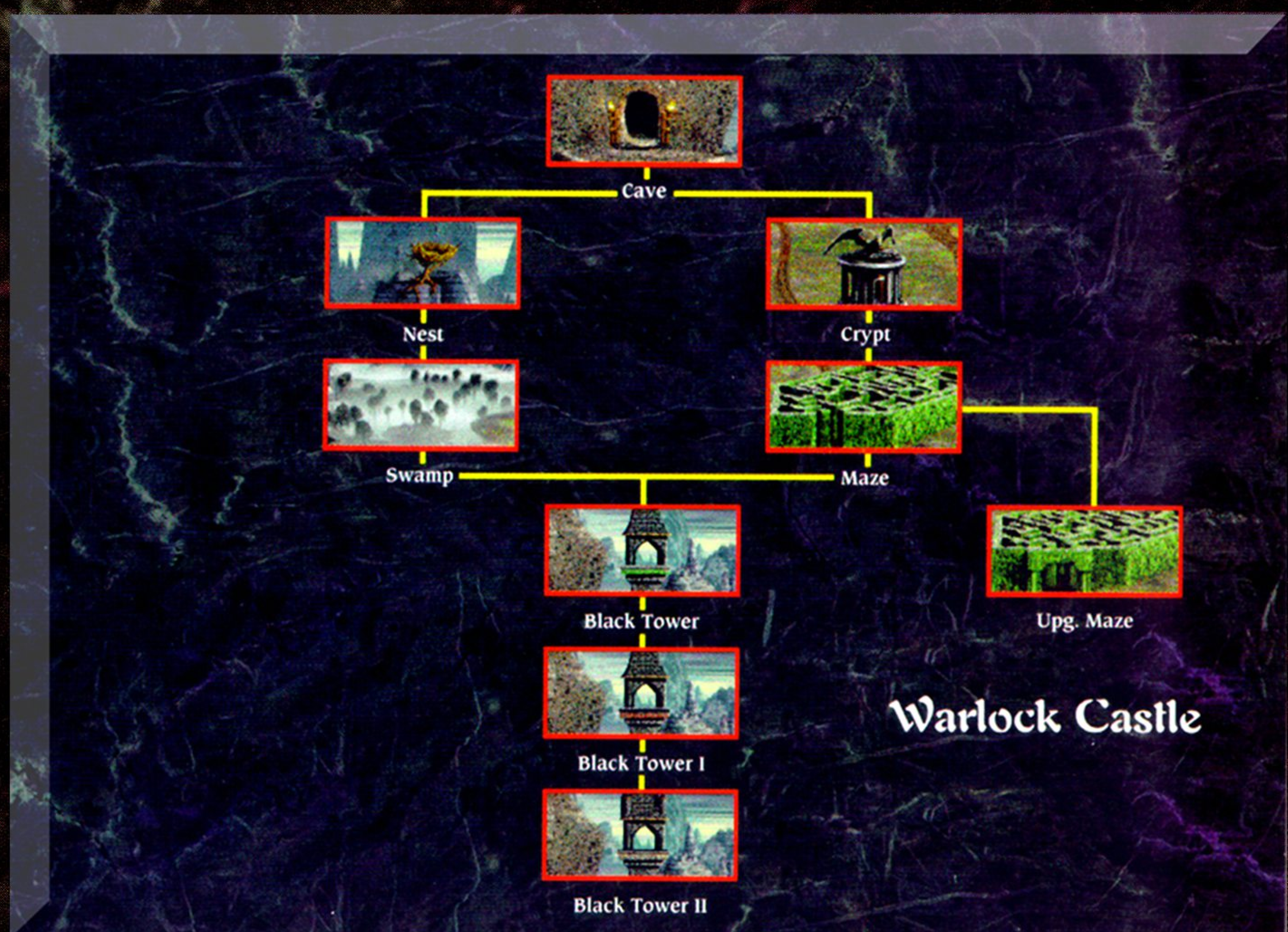
В игре шесть типов городов, каждый из которых соответствует определенному виду героя. Все города специализируются на создании определенного типа армии, например, для городов некроманта это в основном скелеты, вампиры и зомби, а для городов рыцарей – крестьяне, лучники и крестоносцы.

В любой крепости можно нанять героя, причем их доступно одновременно два. Щелкните на его портрете правой кнопкой для получения дополнительной информации. Учтите, что Вы не сможете нанять нового героя, пока в данной крепости находится какой-либо другой герой.

Какие существуют ограничения на постройку городских сооружений? Для начала – финансы и ресурсы. Если иконка конструкции отмечена перечеркнутой стопкой монет, то для ее постройки недостаточно каких-либо ресурсов (и вовсе не обязательно золота!). Если иконка отмечена желтой галочкой, то данное сооружение построено и прошло все модификации, его дальнейшее усовершенствование невозможно. За один день (ход) можно построить в одном городе только одно сооружение. Причем, строится оно (и готово к использованию) уже на текущем ходу, а не на следующем! Учтите, что на создание некоторых соору-









жений необходимо наличие каких-либо других. Узнать об этом подробнее (а также некоторую справочную информацию об особенностях данной конструкции) можно щелкнув на ней правой кнопкой мыши.

Про сооружения я расскажу вкратце, так как они более-менее похожи по назначению во всех типах крепостей.

Итак, первые шесть верхних сооружений – это казармы для разных видов войск. Большинство из них можно усовершенствовать (upgrade). Каждую новую неделю (первый день) в них появляется свежая группа воинов.

Следующие восемь сооружений - это постройки для роста и нормального функционирования крепости. При этом особое внимание советую обратить на рынок **(Marketplace),** на котором вы можете продать, обменять или купить ресурсы (правда, по достаточно невыгодным ценам) и, конечно же, на магическую гильдию **(Magic Guild),** о которой я уже неоднократно упоминал.

Следующая конструкция (третья во втором ряду снизу) является индивидуальной для каждого типа города. У рыцарей – это фортификация стен **(Fortifications),** которая позволяет им выдерживать некоторое время атаку катапульт противника; у варваров – это арена **(Arena),** поднимающая мораль армии; у чародеек – это радуга **(Rainbow),** увеличивающая счастливый шанс защитников города **(Luck);** у колдунов – это подземелье **(Dungeon),** которое увеличивает на 500 золотых сбор с крепости; некроманты вызывают мощный шторм **(Storm),** который увеличивает силу магических защитных заклинаний у обороняющихся; наконец, у волшебников – это библиотека **(Library),** которая помогает при исследовании заклинаний.

Три последние конструкции – это защитные сооружения: две пушки **(Left Turret** и **Right Turret)** и ров с водой **(Moat).**

Справа (под изображением города) находится небольшая иконка – начальник караула **(Captain Of The Guard).** Если Вы построите это сооружение (а построить его нужно просто обязательно), то данный город будет защищаться неким аналогом героя (при отсутствии героя, естественно) – начальником караула. Он владеет всеми заклинаниями, которые доступны в магической гильдии и обладает приличными защитными характеристиками. Кстати, на иконке начкара есть еще две маленькие иконки – если выбрать первую, то защитники города будут выстроены в вертикальную линию с большим промежутком, а если вторую – они будут сгруппированы рядышком.

СРАЖЕНИЕ

Как только Ваш герой приходит во вражеский город или сталкивается с героем врага, или, наконец, подходит к сторожевым постам (армия какого-либо определенного типа без предводителя), то начинается сражение. Атакующий всегда находится в левой части экрана, а защищающийся – в правой.

Очередность хода каждого воина определяется по достаточно нетривиальному закону. В нем учитывается и удачливость воина, и его тип, и его особенности, и многие другие параметры. Силуэт воина, совершающего ход, обведен мерцающим золотым контуром.

Всадник на коне в верхней части экрана - это и есть герой. Довольно парадоксально, но прямого участия в схватке он не принимает. Противник не может причинить ему вреда, зато герой имеет возможность потормошить армию врага, применяя боевую магию.

Все воины по типу передвижения и атаки делятся на три категории: обычные (волки, скелеты, големы, кабаны и т.п.), которые просто передвигаются по земле на определенное число клеток. Далее идут войска, атакующие на большие дистанции (лучники, полурослики, тролли, эльфы и т.п.), которые вооружены камнями, луками и т.д. и могут поразить врага с произвольного расстояния, если только рядом с ними (на любой из восьми соседних клеток) не находится вражеский воин. В последнем случае стрелки могут атаковать только ближайшего противника. И еще одно ограничение – число боеприпасов у этих подразделений в пределах одного сражения ограничено. Последний представитель – это летающие войска (фениксы, драконы, горгульи, джины). Они отличаются от первого типа только тем, что могут за один ход переместиться в произвольное место поля боя.

Курсор при сражении может быть нескольких типов в зависимости от ситуации:

фигурка бегущего человека – текущий воин (обычного типа) может переместиться на данный квадрат;

фигурка летящего человека – данный воин (летающий) может перелететь на указанную территорию;

изображение меча – Ваш воин может атаковать указанного врага;

изображение стрелы – Ваш воин, второго типа (вооруженный камнями, стрелами и пр.), может дать залп по указанному противнику;

изображение переломленной стрелы – противник находится под прикрытием стен (при осаде) и сила атаки Вашего подразделения будет вдвое меньше;

изображение перечеркнутого прицела – появляется при наведении курсора на область, не доступную для те-





кущего воина;

изображение вопросительного знака – появляется при наведении на любой юнит; служит для получения информации о подразделении (количество, тип и т.д.);

изображение шлема – появляется при наведении на своего героя; нажмите левую кнопку мышки и откроется окно с четырьмя командами героя:

Применить заклинание (Cast Spell)

Отступить с потерей армии (Retreat)

Отступить, сохранив армию и заплатив откуп (Surrender)

Отмена (Exit)

Если Вам вдруг надоело самостоятельно думать над каждым ходом, то можете отдать управление компьютеру за обе стороны, щелкните на кнопке **Auto.** Пока никто еще не обвинял компьютер в подыгрывании самому себе, но и величайших стратегических талантов у него замечено не было.

При штурме города стены не дают возможности обычным воинам атакующих добраться до защитников. Только после того, как часть стены будет снесена выстрелом из катапульты, обычные воины смогут пробраться на территорию замка.

Магия, используемая героем на поле брани, может быть двух типов: атакующая и защитная. Описывать все заклинания особого смысла не имеет, так как ошибиться в их применении просто невозможно: атакующие заклинания действуют только на противника, а защитные – только на Ваших воинов.

Мораль воинов на поле брани – очень важная штука. При низкой морали Ваши подчиненные имеют привычку впадать в панику, теряя при этом ходы. Как избежать подобных вещей? Существует несколько способов, например, старайтесь создавать армии из одного типа воинов. Или, наоборот – из всех разных. Могу добавить к этому, что обыкновенные воины очень не любят, когда с ними плечом к плечу стоят оживленные мертвецы. Зато у последних мораль всегда остается на одном и том же нейтральном уровне.

РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ОБЪЕКТЫ

На карте находится множество небольших населенных пунктов, в которые может заглянуть Ваш герой. Условно все такие населенные пункты можно поделить на три части:

— единожды посещаемые. Причем наблюдательный пункт **(Gazero)** единожды может посетить каждый герой играющего, а обелиск **(Obelisk)** достаточно посетить один раз любому герою;

— посещаемые много раз за игру. Ветряную мельницу **(Windmill)** можно посещать раз в неделю (т.е. пришли на третий день недели – в другой раз извольте являться не раньше третьего дня последующей недели). В хижинах **(Huts)** имеет смысл появляться по прошествии недели, так как в них (равно как и в крепостях) все воины-наемники появляются именно в первый день недели;

— причисляемые к Вашей империи. Сюда относятся различные шахты **(Mines),** маяки **(Lighthouse),** лесопилки **(Sawmill)** и др. Как правило, после того как Ваш герой исследует эти сооружения, над ними будет гордо развиваться флаг Вашего королевства.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1. Не старайтесь взять противника числом – лучше иметь двух-трех сильных героев, чем пять-семь средненьких.

2. Помните, что некоторые шахты бывают заселены приведениями. Приведения – очень опасные существа, убитый ими воин немедленно пополняет их армию, т.е. чем больше они уничтожают противников, тем сильнее становятся. Поэтому не ходите на них войной слабыми, но многочисленными армиями – это просто самоубийственно!

3. Для охраны шахт пользуйтесь заклинаниями четвертого порядка типа **Set Water Guardian.**

4. Заведите одного героя, выполняющего функции «пойди-подай».

5. Если противник на порядок превосходит Ваши силы, то используйте какое-нибудь мощное заклинание типа **Armageddon** и сматывайтесь.

6. Хорошее знание дипломатии **(Diplomacy)** поможет Вашему герою заплатить меньший выкуп при отступлении **(Surrender).**

7. Не забудьте про супер артефакт **(Ultimate Artefact),** который можно найти по картам обелисков.

8. Старайтесь не смешивать армии; определенный тип воинов должен возглавлять герой соответствующего типа.

9. Не забывайте про защитные и усилительные заклинания типа **Bless, Stoneskin, Holy Word, Shield** и др.

10. Некоторые артефакты будет невозможно взять без определенного умения (например, **Advanced Leadership).**

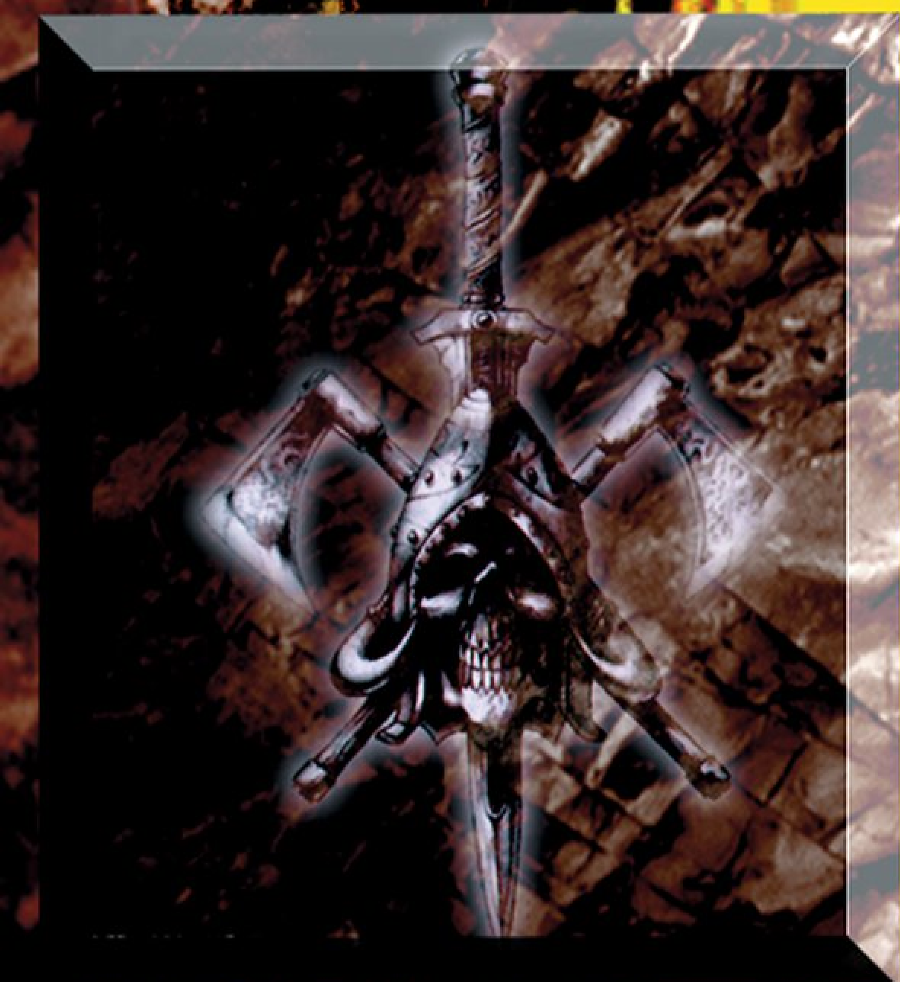
11. На поле брани хорошо себя зарекомендовали джины **(Genie),** которых можно отыскать в волшебных лампах. При невысокой стоимости (650 золотых + 1 драгоценный камень) джины творят настоящие чудеса в сражениях.

12. Некоторые артефакты и населенные пункты сторожат довольно сильные армии приведений, воров и др. Будьте осторожны, помните, что ловушек в игре достаточно много.





DIABLO



HEROES

WARRIOR



Воины земель Хандураса умеют хорошо обращаться с любым оружием. Их можно всегда найти там, где случаются конфликты между их подданными. Многие из них присоединились к войску короля Леорика и пошли войной на северное королевство Вестмарч. Вернувшись с войны, они обнаружили что их королевство уже распалось.

Слухи о таинственной смерти короля Леорика и о силах зла, поселившихся в его кафедральном соборе привлекли многих воинов, ищущих славы и богатства, в Хондурас. Некоторые из них, не послушав уговоров жителей Тристрама, спустились в темные лабиринты, расположенные под старой церковью. Никто из них не вернулся.

Но все новые и новые искатели приключений прибывали в Тристрам каждый день, готовые бросить вызов неизвестности, таящейся в глубоких подземельях.

Воины являются самым сильным классом, из трех доступных в игре. Их основная сила лежит в ближнем бою, однако в магии они не преуспели. Тот факт, что им приходится долгое время проводить вдали от дома, заставил их обучиться самим чинить свое оружие и доспехи, однако настоящие кузнецы делают это намного лучше.

ROGUE



Сестры Невидящего Глаза, представители покрытой тайной гильдии, являются прекрасными лучницами. Они приняли на вооружение древнее восточное учение, которое открыло у них внутреннее зрение. Это уникальное свойство они используют как в самом бою, так и в своих приключениях, чтобы избегать попадания в различные опасные ловушки. Никто на западе не знает об их настоящих возможностях, так как они всегда скрываются под личиной простых путешественниц. Многие самонадеянные дураки недооценивали этих женщин со стальными нервами, за что и поплатились потом, встретившись с ними в бою.

Таинственные события, произошедшие в Хандурасе, привлекли внимание многих членов этой тайной гильдии. Они проделали гигантский путь из Восточных дюн, чтобы сразиться с силами зла, которые по слухам поселились в Тристраме. А разговоры о несметных богатствах, которые якобы спрятаны в руинах Хорадримского монастыря только подогревают их интерес.

И хотя по умению сражаться в ближнем бою они не могут соперничать с воинами, их искусство владения луком компенсирует этот недостаток сполна. Опытная лучница может с поразительной точностью посылать во врага настоящий поток стрел, а шестое чувство, которым они все владеют, позволяет им избегать расставленных против них ловушек.

SORCERER



Хотя своих колдунов в излишне религиозных землях Запада уже практически не найти, мастера тайных искусств с дальнего Востока сьехались туда, чтобы проверить на себе то зло, что притаилось под кафедральным собором Хандураса. Братство Визжерея, один из старейших и влиятельнейших кланов колдунов с востока, послало многих своих собратьев в далекий Хандурас, чтобы они своими глазами проследили за развивающимися там событиями. Старейшины Визжереев решили разузнать как можно больше о природе демонов, чтобы получить в свое распоряжение достаточно знаний для уничтожения сил зла. Возможность же найти давно утерянные магические книги в подземных лабиринтах, также привлекла к этому месту внимание многих странствующих колдунов.

Большинство магии в Хандурасе существует в виде волшебных предметов и эликсиров. Маги с востока развили в себе гораздо большее умение применять магию, чем остальные классы в игре. В начале, их возможности ограничены лишь применением простейшего колдовства, но с течением времени их магическая сила способна неимоверно возрасти. Все колдуны имеют возможность перезаряжать свои магические посохи, черпая энергию из окружающей среды и пропуская ее через них.



QUEST

Слава Господу нашему, Вы вернулись!

Многое изменилось здесь за время Вашего отсутствия, друг мой. Все было хорошо и спокойно, пока темные силы не пришли и не разрушили нашу деревню. Многие были убиты там где они стояли. А те, кто взялись за оружие, были или убиты, или угнаны в рабство, чтобы стать слугами дьявола.

Церковь, что на окраине города, была осквернена и теперь дьявольские силы творят там свои темные ритуалы. Каждую ночь оттуда раздаются страшные крики и стоны.

Следуя дорогой, что лежит между моей таверной и кузницей, вы найдете церковь, из подземелья которой и пришли силы сатаны.

Спасите нашу деревню от страшного бедствия, и тех немногих, кто еще жив, а я и мои друзья постараемся помочь вам!.



THE BUTCHER



У входа в церковь вы увидите истекающего кровью горожана. Поговорив с ним, Вы узнаете страшную историю о том, как архиепископ Лазариус повел горожан в подземелье церкви на поиски пропавшего принца Альберта, сына короля Леорика, а затем предал их, заманив в логово Butcher'а. Он попросит Вас найти и убить Butcher'а, чтобы отомстить за всех, кто погиб от



его страшного топора и освободить их души.

Логово Butcher'а находится на втором уровне подземелья и вы сможете узнать его по большому количеству мертвых тел внутри залитой кровью комнаты. Это достаточно сильный противник. К тому же против него бесполезны все заклинания, кроме



Flash, и если его у вас нет, то единственный способ справится с ним – это ближний бой. Воины в сражении с Butcher'ом имеют преимущество, так как стрелы и магия против него практически бесполезны.

Перед тем, как вступать в бой с Butcher'ом, уничтожьте всех противников на уровне, чтобы в самый ответственный момент не получить удар в спину. Как только вы откроете дверь в логово Butcher'а, он сразу нападет на вас с возгласом «Свежее мясо!!!!!». Остановитесь у дверного проема и начинайте бить его, не забывая в нужный момент пополнять свое здоровье. Лучше всего использовать топор, а если его нет, обязательно отремонтируйте свой щит и меч у кузнеца.



После победы над Butcher'ом в награду вы получите его топор, который наносит удар от 4 до 24 единиц, однако ее прочность составляет всего 10 единиц, поэтому поберегите ее для сражения с Королем скелетов.

POISON WATER

После того, как вы уже побываете в подземелье, Pepin расскажет вам, что вода деревен-



ского колодца стала очень плохой, и многие жители либо отравились, либо заболели неизвестной болезнью. Поговорив с Cain the Elden, вы узнаете, что попасть к источнику можно только через некий темный проход. Спуститесь на второй уровень, где найдете квадратную постройку, с освещенным свечами проломом в стене, в которой находится пещера, называемая «A Dark Passageway». Войдите туда, и вы попаде-



те к источнику.

Около источника впервые встретите Goat Demon'a. Этот монстр сильнее Devil Kin'a. Всего в игре несколько кланов, и здесь против игрока выступит представитель клана Flesh.. Все, кроме одного, вооружены булавами. А последний будет стрелять в вас из лука.

Для того, чтобы очистить источник, вам необходимо убить всех монстров. Сначала нападут Carver'ы, затем Devil Kin'ы. В пещере есть развилка. Налево – тупик. Там вы встре-



тите Goat Demon'a и еще несколько мелких врагов. А если пойти направо, то выйдете к источнику. Там вы встретите нескольких Goat Demon'ов и мелких тварей. Демонов лучше убивать магией или оружием, а последнего с луком придется застрелить из лука или магией Firebolt. После того, как вы одолеете всех монстров, вода поменяет цвет с красного на голубой.

Когда вы расскажете Pepin'y о том, что видели, он очень удивится, что источник был отравлен лишь присутствием монстров, и в награду даст вам магическое кольцо, которое увеличивает на 10 ед. ваш Hit Points, повышает защиту от всех типов магии на 10% и снижает на 1 единицу урон от ударов противников.



SKELETON KING

Король скелетов

Хозяин таверны расскажет вам историю о том, как несколько месяцев назад сын короля Лерика, принц Альберт, был похищен. Разгневанный король пришел в деревню и разрушил ее наполовину в поисках своего сына. Не найдя его, он начал убивать по одному жителю каждый день, требуя от них отдать ему сына.



Рыцари короля и его священнослужители попытались умиротворить Леорика, но он обратил свой гнев против них, и они были вынуждены были убить его.

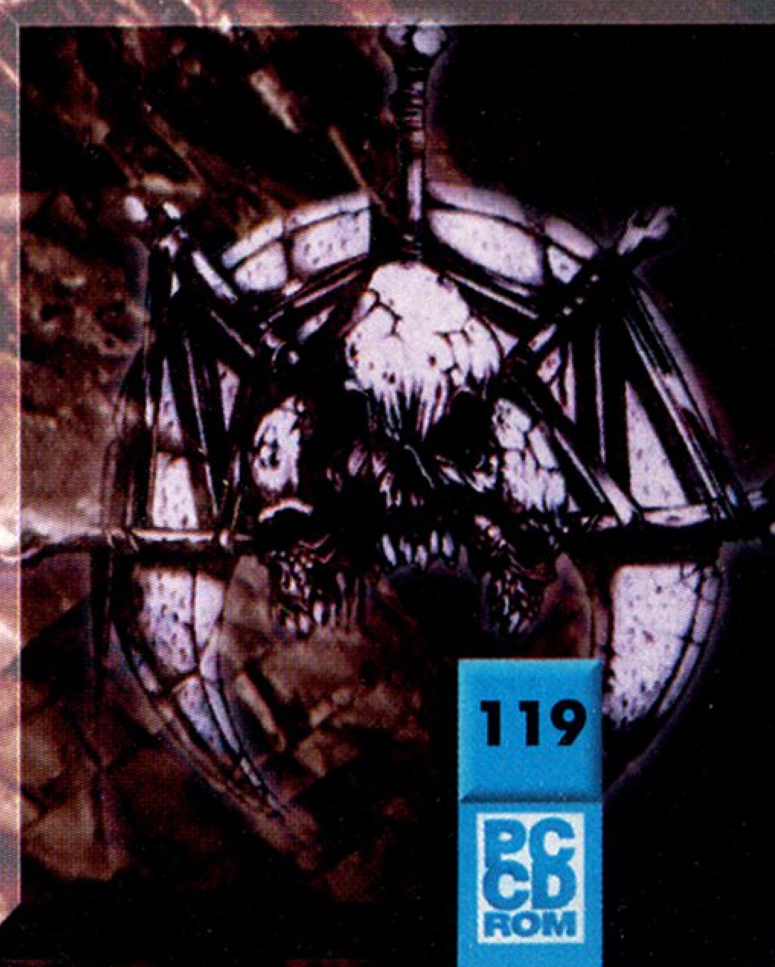
Леорик проклял их и поклялся, что они будут служить ему вечно.

Его тело было захоронено на третьем уровне подземелья. И вот теперь он восстал из мертвых и



командует легионом скелетов, которые безжалостно убивают любого, кто попытается проникнуть в подземелье.

Поговорив с кузнецом, вы узнаете, что он в свое время сделал для короля огромный двуручный меч, который очень опасен в ближнем бою. К несчастью он был погребен вместе с телом короля. А мудрец Cain выска-





жет свое предположение, что безумие короля и его воскрешение было вызвано темными силами. И чтобы освободить его душу и снять



проклятие, нужно уничтожить его новое тело.

Вход в гробницу короля находится на третьем уровне лабиринта в темной постройке с входом с южной стороны. Войдите туда и расправьтесь со скелетами в первом зале. Могила короля находится в следующем зале, вход в который сначала



перекрыт решеткой. Для того, что бы открыть ее, нужно включить два рубильника в боковых комнатах. Но не спешите врываться туда сломя голову, иначе конец будет очень печальным. Король скелетов гораздо более серьезный противник, чем Butcher, и к тому же у него иммунитет против любой огненной магии и заклинания Flash, и только Holy Bolt и молния наносят ему небольшой вред. Сражаться в ближнем бою с ним лучше всего топором Butcher'a, заманив его в узкий проход и предварительно расправившись с остальными монстрами.

После смерти короля останется его корона. Она добавляет 8 единиц к классу вашей брони, а также ворует здоровье у ваших врагов и прибавляет его вам.



OGDEN'S SING

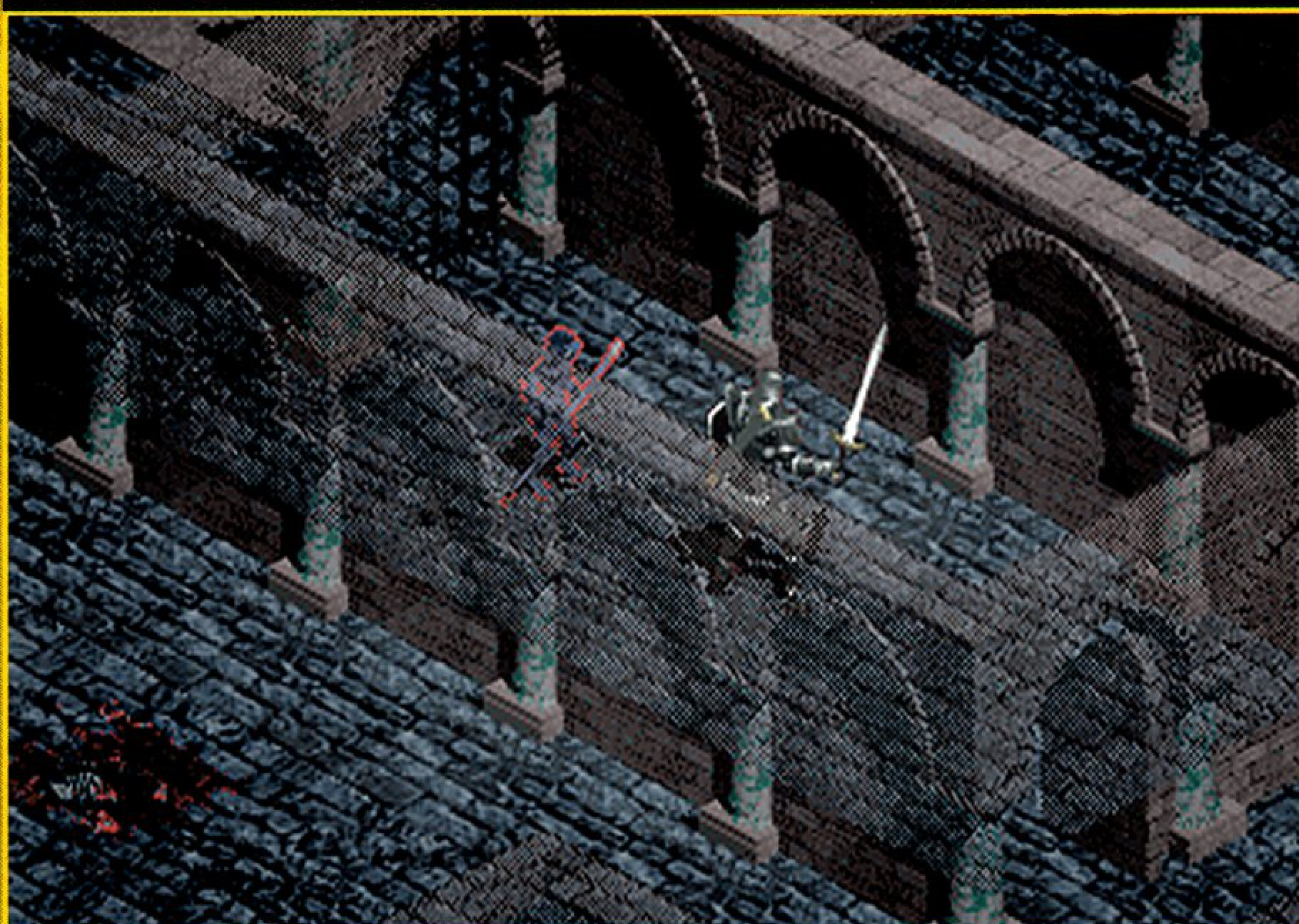
Знак таверны Ogden'a



Поговорив в очередной раз с хозяином таверны, вы узнаете, что однажды ночью он видел из окна своей спальни, как толпа чудовищ из подземелья сорвала с таверны его знак и унесла его с собой. Он не понимает, зачем они это сделали, но очень жалеет об этой потере и попросит вас найти знак таверны и принести ему.



Спустившись на четвертый уровень, вы встретите Blue carver'a, который скажет, что знак таверны, который стал их символом, украл Big uglies и спрятал где-то в другом месте.



Также он пообещает наградить вас, если вы найдете и принесете его ему. Но не верьте ему – он нагло обманет вас, и найдя в соседней комнате с входом с северной стороны, ларец со злополучным знаком, сразу отнесите его хозяину таверны, который очень обрадуется и в благодарность даст уникальный «Harlequin Crest», которая увеличит все ваши атрибуты на 2 единицы, добавит 7% к вашему Hit Points, увеличит объем маны на 7, уменьшит урон от противников на 1 единицу, но уменьшит класс вашей защиты на 3 единицы.





GARBAD THE WEAK

Это несколько необычный квест. Когда вы найдете этого Goatman на четвертом уровне и попытаетесь напасть на него, он будет умолять не трогать его, обещая в дальнейшем помочь вам. Поэтому идите дальше и уничтожайте остальных врагов на этом или следующем уровне, но не забывайте про него.

Когда вы вернетесь первый раз, он изготовит для вас какой-нибудь не идентифицированный элемент и скажет, чтобы вы приходили позже.

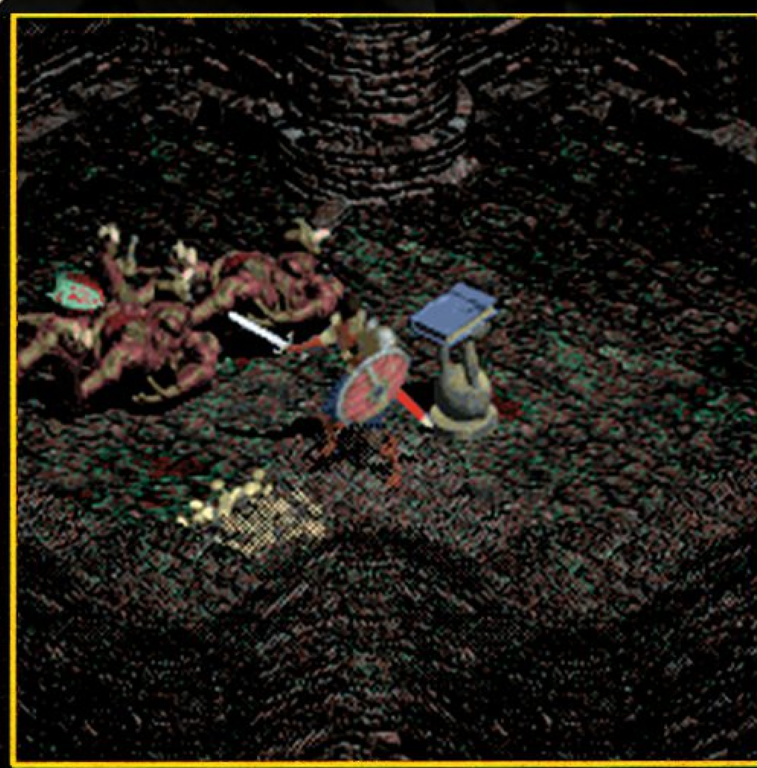
Во второй раз он сообщит вам, что следующий элемент еще не закончен, и попросит вернуться позже.



В третий раз Goatman расскажет, что он закончил изготовление своего элемента, но он получился, по его мнению, настолько хорошим, что он не хочет его вам отдавать, и тут же нападет на вас. Справиться с ним будет достаточно просто, а после его смерти вы получите волшебный боевой молот.



VALOR



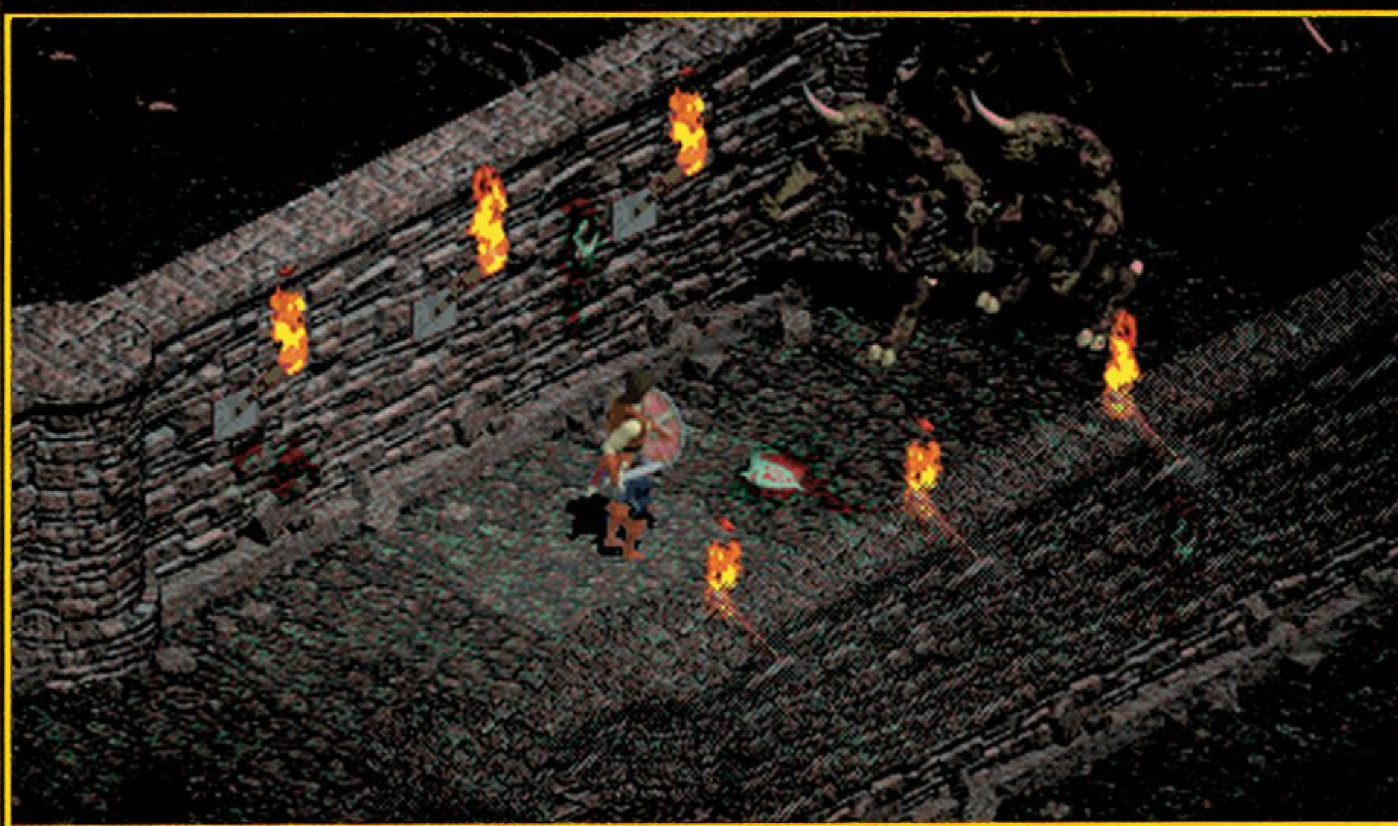
Уникальные латы Доблести

Этот квест находится на 5-ом уровне лабиринта. Прочитав книгу, которая находится в комнате с двумя дверьми на западной стороне, вы узнаете что здесь были замурованы волшебные латы Аркаинов, и для того, чтобы их найти, вам необходимо собрать три Камня Крови и положить их на Алтарь.

Первый камень найдете в соседней комнате, там же стоит и Алтарь. Положив его на Алтарь, откроете вход в следующую комнату, которая находится с северной стороны, где лежит второй камень.



Здесь впервые встретите Horned deamons. Их основная сила в ударе с разбега, поэтому старайтесь избегать этого, уворачиваясь от них. В



ближнем бою они достаточно слабы и не представляют серьезной угрозы. Также неплохо против Horned deamons действуют огненная магия



и молния.

Положив второй камень на Алтарь, откроете следующую комнату с южной стороны, где найдете третий Камень Крови.

Когда все камни буду на Алтаре, перед вами откроется освещенный факелами корридор, в конце которого, расправившись с толпой Horned deamons, найдете латы Аркаинов,



которые имеют 25-ый класс защиты, добавляют 10 единиц к вашему физическому здоровью, уменьшают на 3 единицы удар противника и обладают быстрым восстановлением после удара противника.



THE MAGIC ROCK

Волшебный метеорит





Кузнец расскажет вам, что недавно через их деревню проходил караван с Востока, в котором был чудесный камень упавший с небес. Но у него не хватило золотых монет, чтобы выкупить его. В ночь, когда караван ушел дальше на север, на него напали темные силы из подземелья и, убив всех караванщиков, разорили его. Кузнец попросит принести ему Небесный камень, если вы найдете его в лабиринте.

Метеорит находится в южном участке 6-го уровня подземелья, на большой подставке, освещенной свечами. Забрав, принесите его кузнецу, и он узнает в нем волшебный камень, о котором ему рассказывал его отец, и сделает для вас волшебное серебряное кольцо, которое добавит 2-е единицы ко всем вашим атри-





бутам, увеличит на 20% радиус освещения, даст быстрое восстановления после удара противников и будет понижать на половину вред от ловушек.

(Если вы найдете метеорит до разговора с кузнецом, сначала выложите его где-нибудь и послушайте рассказ о караване, а потом подойдите к кузнецу с ним.)

CHAMBER OF BONE

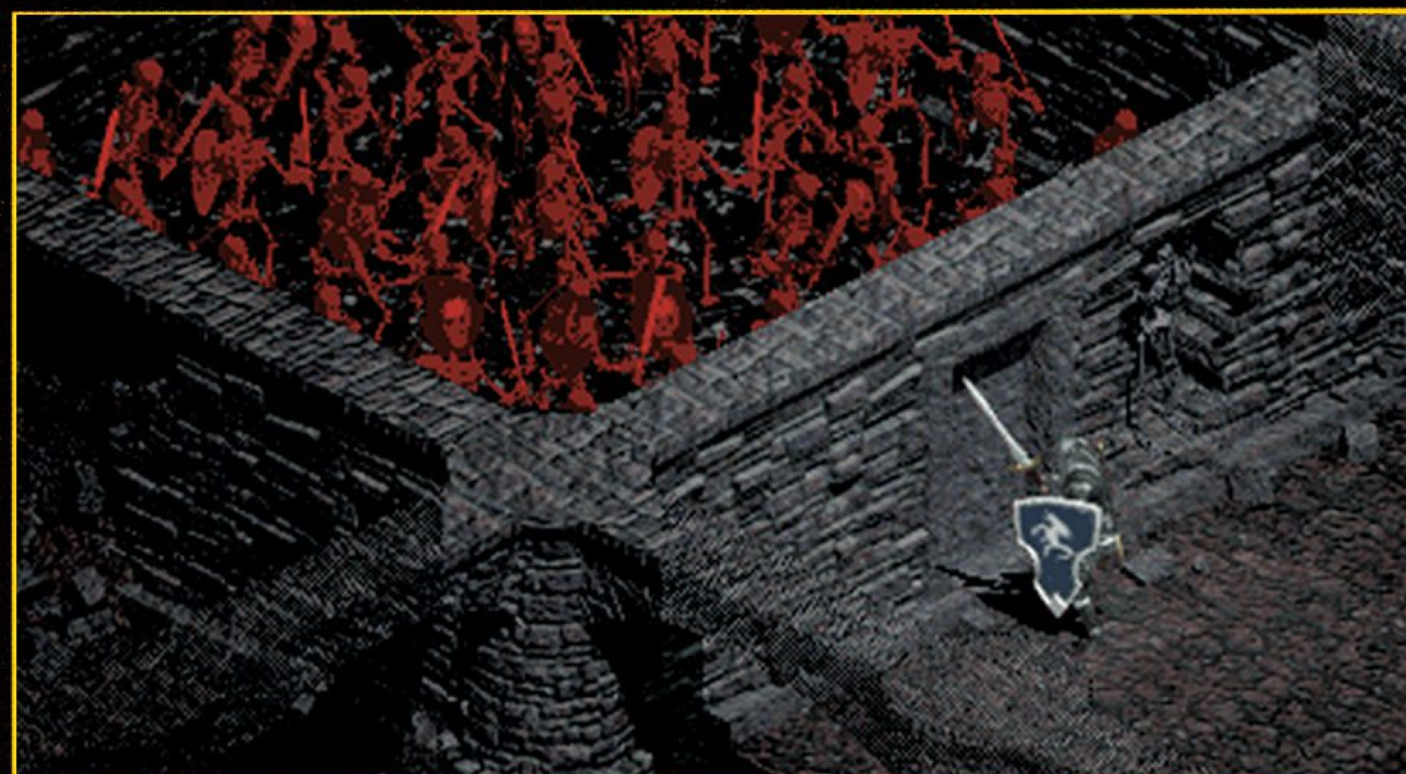
Палата Костей

На 6 уровне вы найдете винтовую лестницу, которая ведет в Палату Костей, но сначала она будет закрыта со всех сторон стеной.

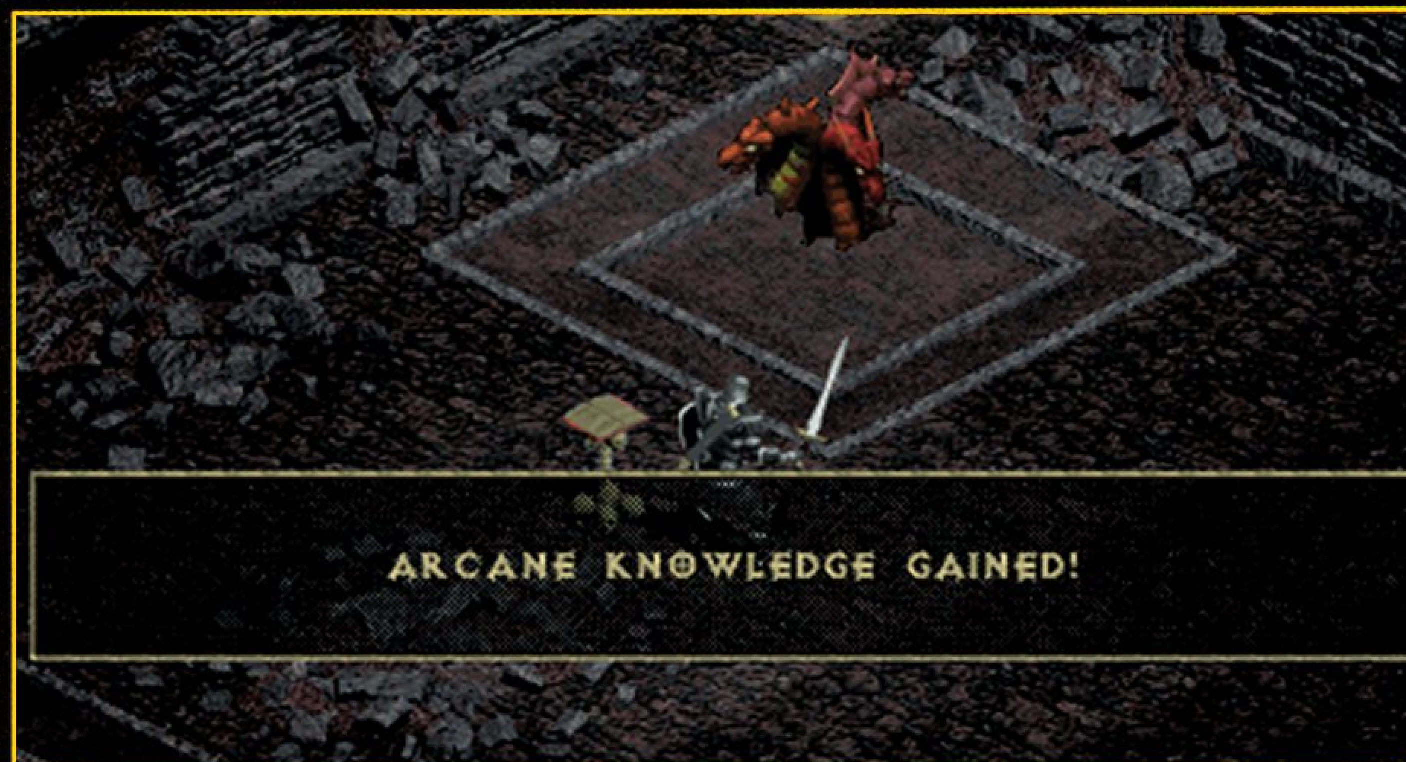
Найдите на этом же уровне Мифическую книгу, в которой прочитаете о том, что в этой Палате хранятся сокровища и Книгу Тайного Зна-



ния и что «... любого входящего туда ждет верная смерть от мечей скелетов, охраняющих сокровища и Книгу по приказу самого Дьявола...»



Но на самом деле, это преувеличение. С основной массой Скелетов вы спокойно справитесь при помощи заклинания Firewall. С остальными без проблем можно расправиться



и в ближнем бою.

Прочитав Книгу, которая находится в зале за комнатой со Скелетами, вы получите знание Guardian, при применении которого к вам на помощь будет приходить трех-главый огнедышащий дракон.



В боковых комнатах вы найдете два рубильника. Задействовав их, вы откроете скрытые комнаты, где и хранятся сокровища.



HALS OF THE BLING

Зал слепых

На 7 уровне вы найдете закрытую комнату внешне напоминающую наклоненную цифру 8.



Прочитав Мистическую книгу на этом же уровне, вы узнаете, что существует необычный Оптический амулет, который спрятали и теперь охраняют слепые Hidder'ы.

После этого комната откроется, и вы встретите там желтых Hidder'ов, расправится с которыми лучше всего при помощи молний, так как магия и огонь на них не действуют.

Внутри находятся еще две маленькие комнаты, в одной из которых и лежит Оптический амулет.

Мудрец расскажет вам, что этот амулет увеличит ваш световой круг на 20%, повысит на 20% защиту от молнии, увеличит на 5 единиц обьем маны и будет уменьшать на 1 единицу урон от ударов противника. Но так как он не знает, за счет чего этот амулет обладает такой силой, он предполагает, что у него есть и другие возможности, о которых он не может рассказать.



ZHAR THE MAD

Сумашедший Зар



На 8-ом уровне в хранилище книг вы встретите странного Мага, который будет очень раздосадован вашим приходом, но разрешит взять несколько магических свитков и даже даст одну книгу. Но в замен потребует, чтобы вы не подходили к шкафу и больше не возвращались и не мешали ему изучать книги.

Спокойно берите все, что он



даст, но прежде, чем подходить к шкафу, выберите свиток или заклинание Stone Curse, поскольку, как только вы возьмете из него книгу, Маг, выкрикнув «... Твое любопытство погубило тебя...», нападет на вас. Воздействуйте на него Stone Curse и уничтожьте его, когда он окаменеет. Если у вас нет этого заклинания, то придется достаточно долго за ним побегать, так он умеет телепортироваться.



После его смерти вы получите еще две магические книги.

BLACK MUCHROOM

Черный гриб



Войдя на 9-й уровень около входа, вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Принесите ее колдунье, и она расскажет, что это книга рецептов отваров из Черного Гриба, который растет только в подземелье, и попросит найти и принести его ей. А если вы хотите узнать, как его найти, посоветует поговорить с мудрецом. Но, к сожалению мудрец знает о Черном Грибе «...ровно столько-же , сколько и о красной селедке...», и поэтому помочь вам не сможет.



Грибы находятся на 9-ом уровне, недалеко от перехода на 10-й уровень. Прежде чем нести





его к колдунье, уничтожьте всех монстров на этом уровне, но не переходите на следующий.

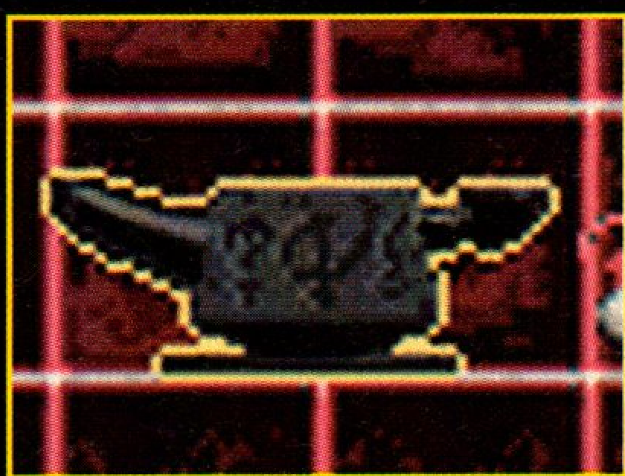
Увидев Гриб, колдунья скажет, чтобы вы шли к знахарю и взяли у него эликсир из мозга Демона, потому что он нужен для приготовления отвара. Но у Знахаря этого эликсира еще нет, поскольку никому из тех, кого он просил, не удалось принести ему Мозг Демона, и попросит это сделать вас.



Спускайтесь на 10-й уровень, и от первого убитого вами монстра вы получите Мозг Демона. Принесите его Знахарю, он приготовит эликсир и отдаст его вам. Отнесите его колдунье, но она раздраженно скажет, что ей этот эликсир уже не нужен, так как она уже приготовила свой отвар и без него, и посоветует его выкинуть. Но не делайте этого, а выпейте эликсир сами (щелкните на нем правой кнопкой мыши), и за все мытарства вы получите по 3 единицы ко всем атрибутам.



ANVIL OF FURY





Наковальня Ярости

Когда вы перейдете на уровень Катакомб, кузнец поведает историю о том, как один спасшийся из плена горожанин во время своего побега видел в Катакомбах странный предмет очень похожий на наковальню. Ее описание напомнило ему о легендах, которые он слышал от своего отца, о Наковальне Ярости, и что оружие, выкованное на ней, будет обладать волшебными свойствами.

Он попросит принести ее и пообещает сделать вам очень сильный меч.

Наковальня находится на 10 уровне, в участке окруженном лавой и



хорошо охраняемым Goat Demons и Magna Demons. Расправится с ними лучше всего издалека из лука либо при помощи молний или Firewall, поскольку при ближнем бое Вы будете ограничены узкой шириной прохода между лавой, и очень велика вероятность окружения и бесславной гибели.



Принесите Наковальню кузнецу, и в награду он выкует для вас уникальный меч, который обладает огненным и очень быстрым ударом, отбрасывает противника назад, увеличивает на 25% Chance to Hit, увеличивает обьем маны на 20 единиц, но снижает ваш Hit Points на 20%.

WARLORD OF BLOOD

Верховный Рыцарь Крови

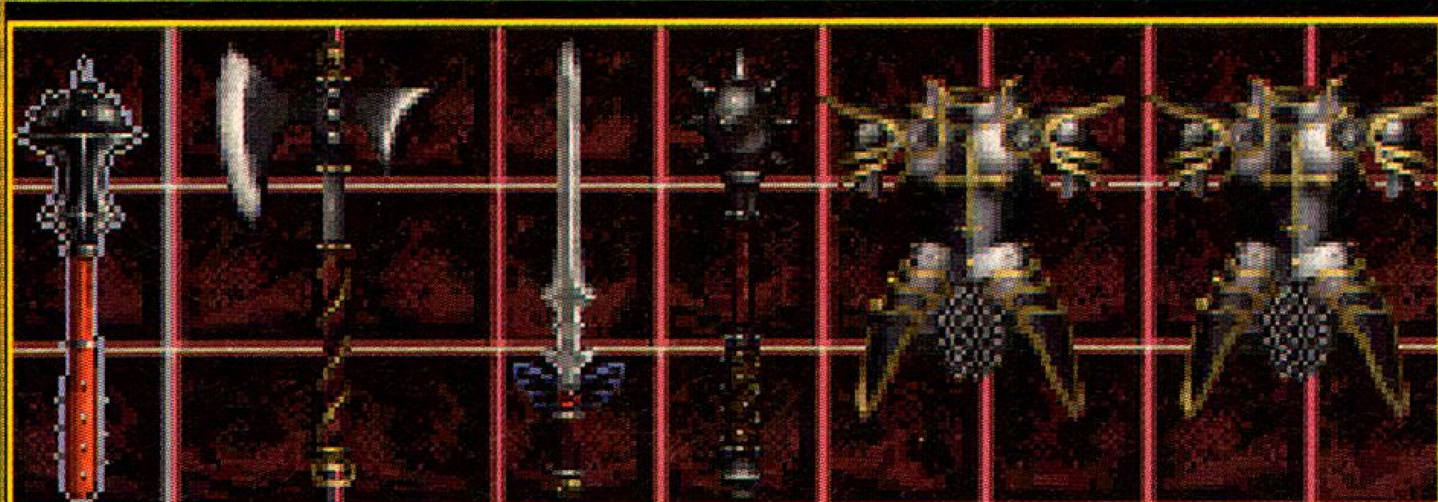
Это очень простая загадка. Найдите на 13 уровне Магическую книгу, прочитав которую вы откроете переход на следующий уровень и узнаете, что там находится сокровищница Верховного Рыцаря Крови.



Для того, чтобы расправиться с ним, сначала выманите и уничтожьте поодиночке Черных Рыцарей. Против них достаточно эффективно применение молний и огненной магии.

Но будьте осторожны, если им удастся вас окружить, с ними достаточно тяжело справится. Чтобы избежать этого, периодически от-





ступайте назад, тогда они будут нападать по одному.

В сокровищнице вы найдете две достаточно сильные брони и несколько типов волшебного оружия.

LACHDANAN

Проклятый рыцарь

На 14 уровне вы встретите Lachdanan, который не станет нападать на вас и расскажет, что однажды он ослушался приказа Дьявола и был навеки проклят. Он попросит принести ему Золотой эликсир, чтобы снять проклятье, пообещав вознаградить вас за это.

Эликсир вы найдете на 15 уровне, недалеко от пентограммы Дьявола. Принесите его Lachdanan'у и, умирая, он отдаст Вам свой шлем (Viel of Still), который обладает 18-ым уровнем защиты, добавляет 60% к уровню брони, увеличивает на 50% противостояние всем видам магии, добавляет 15 единиц к уровню физической и жизненной силы и увеличивает на 20% световой круг.

ARCHBISHOP LAZARUS

Архиепископ Лазариус

На 15 уровне вы найдете Посох Лазариуса, который находится на открытом пространстве освещенном свечами. Вы не сможете воспользоваться им, поэтому отнесите его Мудрецу.



Увидев посох, Мудрец поймет, что Архиепископ Лазариус продал свою душу Дьяволу и специально завел горожан в ловушку Butcher'a, когда повел их искать принца Альберта. Скорее всего, именно он и украл Аьберта для совершения Финального ритуала, чтобы освободить Дьявола, который был заперт в глубине лабиринта многого столетий назад. Он попросит вас поспешить и помешать свершению ритуала, дабы не допустить возвращения власти Дьявола.



Когда вы вернетесь на 15-й уровень, около пентограммы Дьявола появится Красный портал, через который вы и попадете на уровень к Архиепископу Лазариусу. Сначало уничтожьте при помощи Firewall ведьм Succubi, которые будут находится в закрытых решетками комнатах с двух сторон от того зала, где вы появились. Затем идите дальше, унитчтожая всех противников на своем пути. Главное, старайтесь, чтобы они вас не окружали. Найдите две книги, около которых на полу находятся большие каменные круги.



Встав на них и прочитав книги, вы телепортируетесь в те комнаты, которые были закрыты решетками. После того, как вы уничтожите всех Succubi в этих комнатах, возвращайтесь к тому месту, где появились, встаньте на круг и вы попадете в зал к Архиепископу Лазариусу, который уже собирается совершить Финальный ритуал.

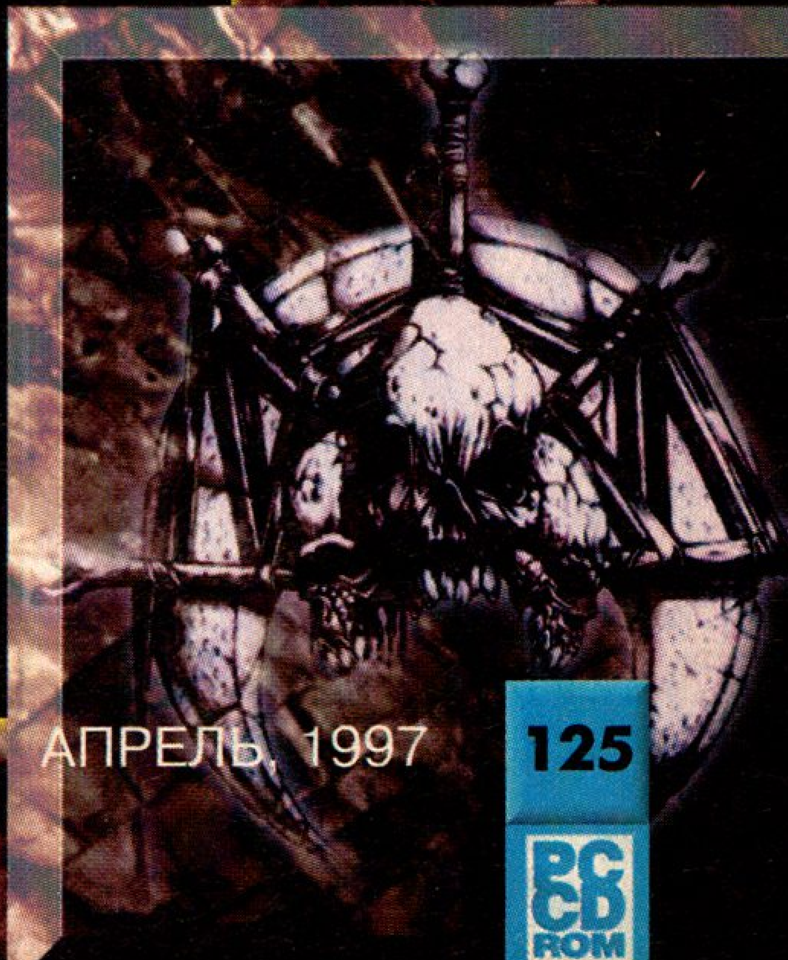


Пока он будет говорить, постарайтесь выбежать в другую комнату, иначе вы очень быстро погибните от магии Succubi и Magistarates, которые находятся там. Уничтожьте их, стараясь избежать окружения, когда они погонятся за вами, и возвращайтесь в зал, чтобы расправиться с Лазариусом и его помощником. Лучше всего это сделать при помощи Stone Curse.

После того, как вы уничтожите Лазариуса, опять возвращайтесь к тому месту, где появились, там появится Красный портал, через который вернетесь обратно на 15-й уровень.

Теперь вы сможете попасть на уровень к Дьволу встав на пентограмму, которая стала красного цвета. Но сначало лучше вернуться в деревню и запастись максимальным количеством бутылочек с манной и жизненной силой.





Борис РОМАНОВ

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК

ВТОРАЯ ЧАСТЬ



Soul Edge. (Soul Blade).

A – Горизонтальная атака
B – Вертикальная атака
K – Удар ногой.
G – Блок
вв – вверх
вн – вниз
вп – вперед
нз – назад
Заглавные буквы – зажать кнопку
Прописные буквы – нажать и отпустить.

Общие движения

Броски: **G+A, G+B**

Атака упавшего оппонента, медленная – **BB+A, BB+B**

Атака упавшего оппонента, быстрая – **BB,A, BB,B**

Защитная атака: **ВП+G.**

Защитную атаку нужно применять точно в тот момент, когда могла бы вас настигнуть атака противника. Если все произойдет именно так, то нападение будет остановлено, и вы сможете контратаковать противника. Точность момента нажатия клавиш здесь играет огромную роль.

Блоки. Стандартный метод блокирования атаки – нажать **G.** Однако каждый раз, как вы это применяете, ваше оружие потихоньку начинает ломаться, и со временем игрок может и вовсе остаться без него.

Critical Edge. Каждый боец может нанести суперудар, который отнимает большое количество энергии оппонента. Однако этот удар отнимает половину показателя состояния вашего оружия. Для этого нужно одновременно нажать **A+B+K.** После этого каждый персонаж может продолжить атаку по своему (!). Используйте этот прием поаккуратней.

Атака, которую нельзя заблокировать (*). Эту атаку можно проводить в любое время, однако во время ее проведения ваш персонаж становится особенно уязвим.

Замечание: все нижеперечисленные приемы были найдены в версии этой игры на игровых автоматах, поэтому некоторые из них могут не работать в версии для Sony PlayStation.

Восстановление после падения

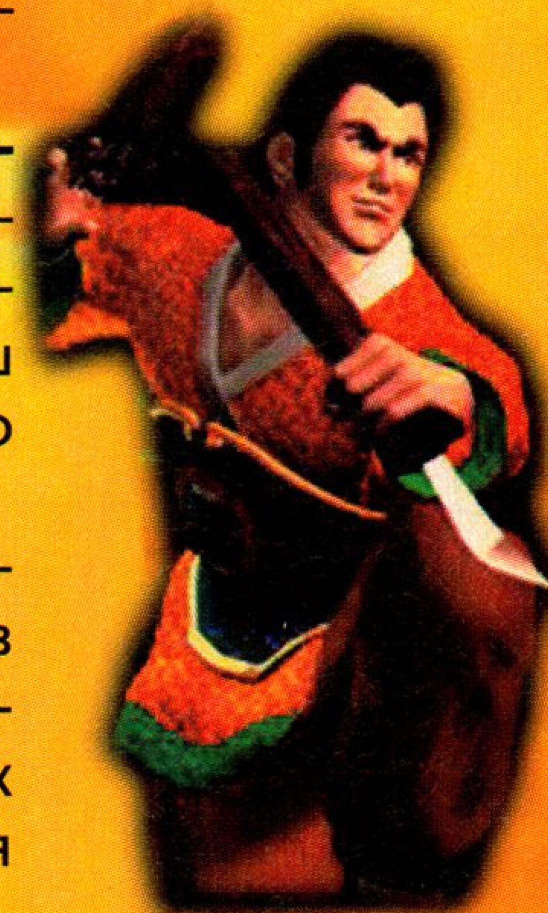
Назад – Откат назад
Вперед – Подкат вперед
Вверх – Откат влево
Вниз – Откат вправо
K – Персонаж, вставая с земли, ударяет ногой
Несколько раз нажать G – Быстрое восстановление.

Voldo



(!) – **вв, вн, A+B**
(*) – **вн, вн-вп, вп, A**
Dark Shredder – **A, A, A**
Rat Chase – **Вниз, A, A, A**
Heaven's Swing – **вн+B**
Top Spinner – **G+A**
Back Tracker – **G+B**
The Stinger – Если стоите за спиной оппонента **(G+A)**
Praying Mantis – **A+B**
Deadly Rose – **A+K**
Demon Elbow – **вп, ВП, A**
Leg Trap – **вп, ВП, A+B**
Killer X – B, B

Li Long



(!) – **вп, ВП, A+B**
(*) – **нз-вн, B+K**
Punisher Whip – **вп, ВП, B**
Rope Skipper – **вн+A**
Heaven's Swing – **вн+B**
Death Drop – Рядом с оппонентом **G+A**
The Dragger – Рядом с оппонентом **G+B**
Hailstorm – **B, B, B**
Twin Harpoon – **K, K**
Harpoon Driller – **K, вн, K**
Crazy Windmill – **A+B**
Rope Attacher – **нз+A**
Last Breath – Если стоите за спиной оп-

понента **(G+A)**
Thunderstorm – **A, A, A**

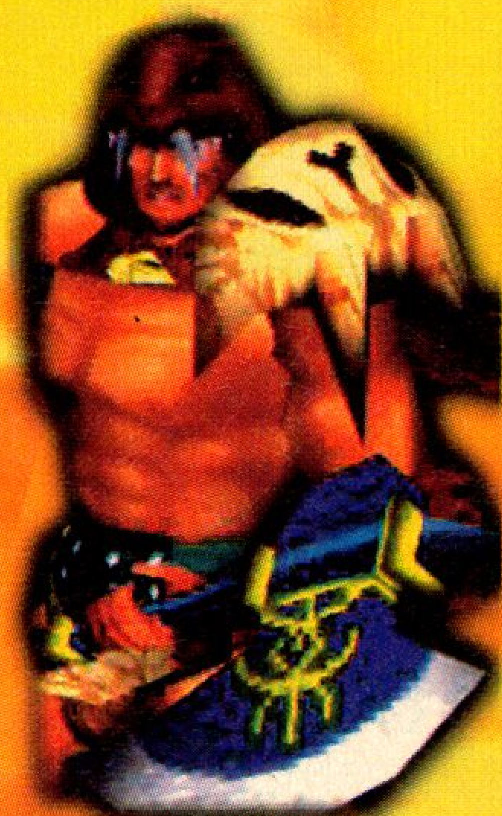
Siegfried Schtauffen

(!) – **вп, вн, вн-вп, B+K**
(*) – **вн, вн-вп, вп, B**
Spiral Attack – **A, A, B**
The Sandman – Если стоите за спиной оппонента **(G+A)**
Drilling Horn – **вп+B**
Blackmail – **нз, нз, B, B**
Wheel Turner – **вп+A**
Brain Masher – **B, B, B**
Cross Cutter – **B, вн, A**
Flap Jack – **вн,G+A**
Sledgehammer – **вп, вп, A+B**
Cold Steel – Рядом с оппонентом **G+A**
Power Bomb – Рядом с оппонентом **G+B**

Seung Mi Na

(!) – **нз, нз, A+B**
(*) – **вп-вв, A+B**
Skyscraper – **нз+B, вн, A+B**
Grab Attack – Рядом с оппонентом **G+A**
Flip Throw – Рядом с оппонентом **G+B**
Say Uncle – Если стоите за спиной оппонента **(G+ A)**
Meteor Shower – **B, B, B**
Starlight Explosion – **A+B**
Axle Kick – **B+K**
Mountain Crusher – **вп, вп+K**
Spinning Sparrow – **вн-вп+A**
Triple Wave – **B, B, вн, A**

Rock



(!) – полукруг вперед-вниз-назад, **A+G**
(*) – **вн-нз, вн, вн-вп, вп, B+K**
Discus Thrower – **нз-вн+A**
Sky Splitter – **вн-вп+B**
Rock Climber – **вп+K**
Piston Attack – **B, B, B**
Buffalo Charge – **вп, вп, K**
Tornado – **вп, вп, A, B**
Overhead Throw – рядом с оппонентом **G+A**
Cut to Pieces – **A, A, A**
Spin Cracker – За спиной оппонента **G+A**
Tidal Wave – **вп, A, A, A**
Head-butt Fury – рядом с оппонентом **G+B**



Taki

(!) – **вн, вв, B+K**
(*) – полукруг вперед-вниз-назад, **B**
Shooting Stars – **K, K, K**
Great Loop – **вн, K, K**
Flip Throw – рядом с оппонентом **G+B**
Windmill Kick – **вп,K**
Death Spin – Четверть круга вниз-вперед, **B**
Thunder and Lightning – **A, A, A**
Lightning Strike – **B, B, B**
Flip Destruction – За спиной оппонента **G+A**
Reaping Hook – **вн-нз+A**
Whirlwind – **вп, вп, K**
Suplex Surprise – рядом с оппонентом **G+A**
Close Shave – рядом с оппонентом **G+B**

Sophitia Alexandra



(!) – **вн, вн-вп, вп. A+G** или **вн, вн-вп, вп. B+G, A**
(*) – **нз, нз, нз, A, B**
Neck Cracker рядом с оппонентом **G+B**
Tricky Tangle – **A, A, вн, K**
Close Encounters – За спиной оппонента **G+A**
The Conductor – **B, B, B**
Angel's Punishment – **A, A, A**
Soprano Surprise – рядом с оппонентом **G+A**
Angel Strike – **вн, вн-вп, вп, B**
Sunrise Slice – **вн+B**
White Flash – **вп+вв+K**
Maiden Revenge – **нз+A**
Moon Flip – **нз-вн+K**

Heishiro Mitsurugi



(!) – полукруг назад-вниз-вперед, **B+K** или **(!)** полукруг назад-вниз-вперед, **A+K**
(*) – полукруг вперед-вниз-назад, **B**
Phoenix Tail – **вп, вп, A+B**
Shin Slicer – **нз-вн+A**
No Escape – **A, A, A**
Windstorm – **B, B, B**
Thunder Strike – **вп, вп, B**
Split Decision – рядом с оппонентом **G+B**
Takedown Grab – За спиной оппонента **G+A**
Wasp Stinger – **вп+B**
Steel Slicer – **A+B**
Leg Sweeper – **вн, K, B**
Slice 'N' Dice – рядом с оппонентом **G+A**

Cervantes De Leon



(!) – **вп, вн, вн-вп, A+K**
(*) – **нз-вн, A+B**
Fake Charge – полукруг назад **+A**
Hopping Kick – **вп, вп+K**
Roundhouse – **нз, K**
Face Kick – **вп, K**
Sweep – **D+K**
Charge – полукруг назад **+B**
Untitled – **A, A, A.**
Rising Blade for Juggle – **вн-вп +B**
2 Mid/Overhead Slash – **вп, B, B, B**
2 High/Overhead Slice – **B, B, B**
2 High/Overhead Slice – **A, A, B**
Flying Spin Kick – **нз, ВП+K**
2 High/Low Slice – **A, A, вн+A**
Roll into Slicer – **вп, вп+A+B**
Scissors – **вп+A+B**
Quick Slashes/Low Slash – **A, A, вн+A**
2 High/1 Low Slash – **B, B, D+A**

Hwang Sung Kyung



(!) – полукруг назад-вниз-вперед, **B+K**
(*) – **нз, B+K**
Power spin Slice – **нз, A**
Steel Slicer – **A+B**
Pheonix Tail – **вп, вп+A+B**
Low Splits – **вн, A**
Wasp Stinger – **вп, B**
Fast Spin Slice – **нз, B**
Overhead Splits – **вн, B**
Rising Blade – **вн-вп+B**
Thunder Strike – **вп, вп+B**
Leg Sweep – **вн+K**
Side Kick – **вн-вп+K**
Roundhouse – **нз+K**
Flying Spin Kick – **нз, вп+K**
Step into Roundhouse – **вп, K**
Hopping Kick – **вп, вп+K**
2 High/Mid/Upper Slice – **B, B, A, B**
2 High/Mid/Low Slice – **B, B, A, вн +A**
Rising Blade for Juggle – **вн-вп+B**
Sweep to Uppercut – **вн+K, B**
Side Kick/Ovehead Kick – **K, K**
3 Hopping Kicks – **вп, вп+K, K, K**

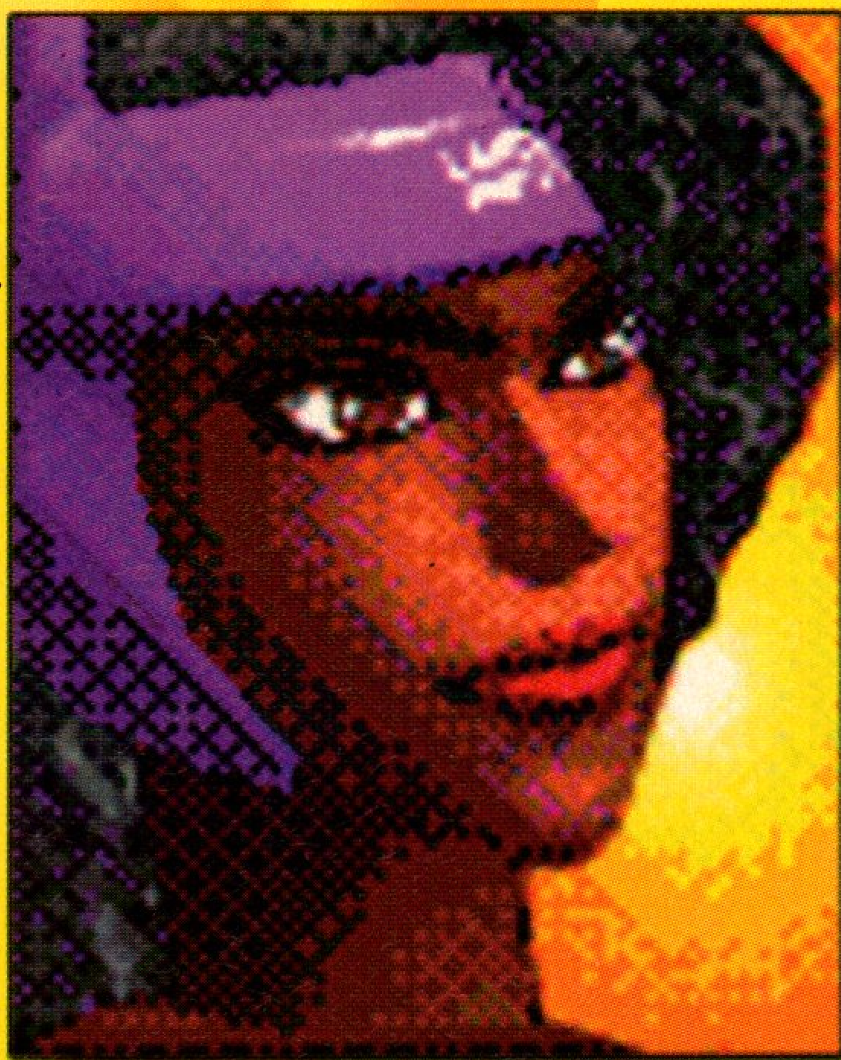
FIGHTING VIPERS



Как использовать стены в свою пользу

Возможно, самая уникальная особенность этой драки, это использование в игре огражденных стенами рингов. Если принимать во внимание тот урон, который может понести боец при контакте с ними, опытный игрок может быстро разделаться с соперником, используя ограждения как часть своей тактики.

1. Первое и самое очевидное, что может придти на ум – это использование простых бросков, которые есть почти у каждого персонажа. Все герои, за исключением Jane, имеют в своем распоряжении хотя бы один прием, который позволяет ударить противника об стену практически с любой позиции на ринге. Все, что нужно сделать, так это подойти к сопернику как можно ближе, и нажать P+G. Помните, так это тот факт, что после удара о стену, персонаж обычно на некоторое время перед падением на землю, остается у стены. Это делает его незащищенным для дальнейших атак. Таким образом, сразу после броска следует бежать за ним и сделать свое дело. Это надо делать быстро, пока персонаж еще не пришел в себя и не может контратаковать. Если же вы не успели, то можно дождаться, пока он встанет на ноги, и постараться его подбросить, а затем поймать в воздухе серией простых ударов. Оппонент на некоторое время будет зажат между вашими атаками и стеной. Выйти же из этой ситуации вполне возможно, но довольно трудно.



2. Второе преимущество, которое дает стена, это возможность от нее отпрыгнуть. Тем самым вы сможете и прыгнуть выше, и приземлиться дальше. Не пытайтесь однако использовать эту возможность, если вы стоите непосредственно спиной к стене. А если сделать это с небольшой дистанции, то можно обмануть противника, пока он готовиться провести суперприем. Перепрыгнув через него, нужно быстро развернуться и атаковать его со спины желательно одним из предусмотренных для этого приемов.

3. Некоторые персонажи, а именно Candy, Jane, Picky и Mahler, имеют возможность залезать на стены и оттуда начинать атаковать. Для этого просто сделайте прыжок назад, и перед контактом со стеной, нажмите одновременно Вверх+P. Персонаж не станет просто стоять на стене, поэтому нужно заранее подумать о дальнейших действиях. После этого вы сможете проконтролировать дистанцию прыжка и дальнейшую атаку, но если этого не делать, то персонаж автоматически перейдет в трудно контролируемую атаку. Она сработает лишь в том случае, если ваш оппонент будет находиться рядом, и при удачном стечении обстоятельств вы нанесете ему сокрушительный удар ногами. Правда намного проще просто продолжить атаку ударами ногами. Но не переусердствуйте в применении этого приема, так как станете предсказуемым, и оппоненту не составит труда все предугадать и встать в блок. Вершиной применения этой особенности станет удачное приземление за спиной персонажа и удар после этого с разворота ногами.



Использование перемещения в 3D

В отличие от VF2 каждый персонаж FV может совершать быстрый отход в третьем измерении. Для этого просто нажмите все три кнопки и задайте одновременно направление движения, нажав вперед или назад. Так как самый страшный момент игры это когда вы остаетесь зажатым между противником и стеной, а еще хуже в углу, использование этой возможности становится просто необходимостью. Также после того, как вы сможете предугадывать комбы противника по их первым движениям, становится возможным быстрый уход с его пути. После этого не составит никакого труда нанести атаку сбоку.

В обороне, если игроку сулит остаться близко у стены, когда противник начинает атаку, двойным перемещением в третьем измерении вы можете с ним поменяться позицией. Теперь уже он будет находиться между вами и стеной. Что делать дальше, знает каждый.

Не стоит забывать и о более стандартных методах защиты, таких как приседание против атак по туловищу и прыжках против атак по ногам.



Броски

В данной игре существует два вида бросков. Традиционные и с использованием стен. Последние используются для бросков оппонентов в сторону стен, когда они не могут некоторое время контролировать свое перемещение. Это уже описано в самом начале обзора, так что остановимся подроб-

ней на стандартных захватах и бросках. Кроме того, что простые захваты можно использовать против оппонентов, находящихся в блоке, они же могут превратиться в великолепное орудие нападения, если поймать врага у стены. После столкновения со стеной любой боец на некоторое время находится как бы в оцепенении. И те же самые броски и захваты, если их применить у стены, превращаются в специальные приемы. Стоит помнить, если бросок не удается, вы остаетесь на несколько мгновений беззащитным.

Вершиной в применении бросков является овладение захватами в воздухе. Это особенно приятно проделать против бойцов, которые любят атаковать с прыжка. Для этого просто нужно вовремя прыгнуть навстречу противнику, и во время контакта одновременно нажать Назад и все три кнопки. Вы схватите противника, и бросите его на землю.

Броня



Для того, чтобы до конца овладеть техникой боя в FV, вам обязательно придется научиться, как и когда разбивать в щепки броню противника. С помощью специальных приемов вы можете разбить определенные части обмундирования оппонентов, делая их более уязвимыми для атак. Стоит помнить, что эти спец приемы не единственный способ лишить противника брони. На самом деле,даже заблокированные удары наносят повреждения броне. Для того чтобы получить примерное представление о состоянии защиты у персонажа, достаточно посмотреть на индикаторы, расположенные рядом со здоровьем. Как только значок замигал, это означает, что с броней уже не все в порядке. А когда он становится красным, соответственно персонаж лишается защиты. Но за все надо платить, и герой без брони становиться чуть более быстрым и сильным. Постарайтесь разбить защиту уже в первом раунде, и во втором вам будет намного легче сражаться.

Драка без брони



Дополнительно ко всему перечисленному выше вы сами можете в любой момент сбросить с себя броню. Для этого нужно одновременно нажать Назад, P и K. Это делает вашего бойца в два раза быстрее, но только до конца раунда. Эту технику не стоит применять часто. Однако в тот момент, когда уже кажется, что вы проиграли финальный раунд, это способно лишить оппонента возможности опомниться. Вы будете наносить удары, пусть и слабее, но с огромной скоростью, и практически без остановки. Однако драка против такого же «беззащитного» оппонента превращается в совершенно несерьезное занятие, когда главным становится не ваше умение, а скорость нажатия клавиш.



Предотвращение падения

Предотвращение падения после броска вашего персонажа в воздух помогает остановить оппонента от продолжения атак и может послужить началом контратак. Эта черта позволяет игроку еще в воздухе собраться и приземлиться на ноги, а не на спину. Для этого вам придется всего лишь нажать в нужный момент все три кнопки. Но не спешите делать это, находясь рядом со стеной и близко к противнику. Опытный оппонент не пропустит возможности добить вас в воздухе, а еще хуже об стенку. Однако не забывайте о том, что после восстановления равновесия персонаж еще в воздухе способен нанести сильный удар ногой. Это хорошо действует против оппонента, готовящегося к атаке.

Virtua Fighter 2

SEGA SATURN

Общая стратегия

1. Прыжки

Эффективное использование прыжков – это довольно непростая задача. Каждый персонаж имеет несколько очень полезных движений, предполагающих прыжок, однако основная их проблема состоит в том, что вы проводите в воздухе достаточно продолжительное время, в течение которого практически незащищены от атак. Здесь придется хорошо потренироваться. Кроме этого каждый боец может наносить в прыжке удар ногами по голове противника, но для успешного проведения в жизнь этого приема вам потребуется точно определить время начала атаки, иначе все это теряет смысл. Также отпрыгивая назад (нажать наискось вверх), вместе с ударом ногой, можно ударить «по подбородку» и заставить противника упасть в том случае, если он находился до этого рядом с вами.

2. Броски и уходы

Каждый из героев имеет в своем распоряжении как минимум по два броска. А Wolf, Jeffry и Pai, у которых броски играют одну из основных ролей, имеют и больше. Как будет объяснено позже, шансы на удачное проведения захвата и броска зависят от позиции ног. То есть если вы поставите бойца так, чтобы он зеркально отображал позицию противника, вы сможете подойти к нему ближе. Это делает удачное проведение броска более легким. Также стоит помнить, что кроме Wolf и Jeffry, никто не может захватить противника, когда он приседает. Захваты лучше всего применять после блокирования серии ударов противника, когда он как бы переводит после нее дух. Еще лучше работает бросок в том случае, если вы подбежите к противнику и захватите его. Таким образом вы автоматически встаете в нужную позицию, но становитесь открыты для атаки.

От простого захвата (Удар рукой + блок) можно спокойно уйти, вовремя нажав ту же комбинацию клавиш. Правда, от других бросков это не спасет.

3. Стойка

Позиция ног вашего бойца напрямую влияет на способность совершать броски и захваты. Эта же позиция поможет вам избежать их. Просто поменяйте позицию ног у бойца так, чтобы противник не смог сильно приблизиться. Это можно проделать простым движением.

4. Контратака

Pai, Kage и Akira имеют специальные контратаки, которые являются одной из основных частей их стиля, однако все бойцы могут вставать в блок, а Lion и Shun могут уходить от ударов вбок. Как было замечено выше, если заблокировать серию ударов противника, то после нее он будет открыт для броска. А те персонажи, которые могут двигаться в третьем измерении, также могут воспользоваться похожей тактикой даже с большим эффектом.

5. Атака после падения

У каждого бойца имеется ряд атак, которые он может совершать, вставая с земли. Идеальное время для их применения, это когда противник либо остается рядом, после того как он сбил вас с ног, либо когда он готовится продолжить свою атаку после того, как вы встанете. Но эти простые атаки легко можно заблокировать, что делает вас открытым для последующего удара. Поэтому к их применению нужно относиться с особой осторожностью.

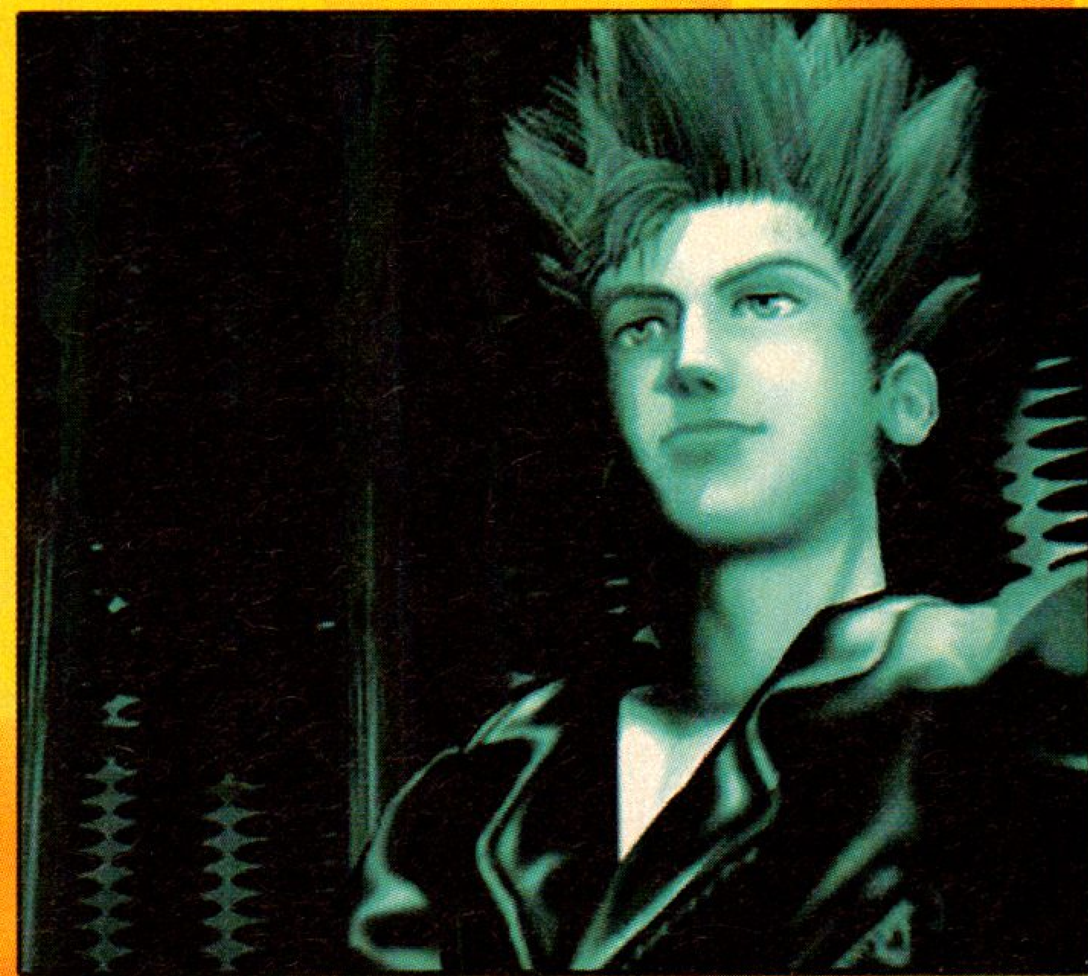
6. Добивание в воздухе

Каждый боец имеет возможность нанести еще несколько ударов, пока противник падает на землю. Эта техника является одной из самых сложных в освоении, но ее эффективность стоит таких трудов.

В Virtua Fighter 2 почти нет секретных движений. Все они доступны сразу и написаны в инструкции, поэтому сосредоточимся только на самой тактике ведения боев, а также на описании сильных и слабых сторон каждого героя.

G — Блок (Guard).
P — Удар рукой (Punch).
K — Удар ногой (Kick).

Jacky Bryant



Отличительные особенности: Сила, легкий для освоения стиль, большой радиус действия, скорость.

С этим бойцом почти каждый может побеждать быстро и часто. Для эффективной борьбы необходимо овладеть всего лишь его основными несложными приемами. Позже, когда научитесь складывать его удары в серии, вы станете настоящей угрозой любому.

Драка против персонажа: Его прямой подход к бою означает, что можно легко предсказать его действия, и тем самым найти эффективную защиту. Jacky – агрессор, он очень редко защищается или присаживается, поэтому его довольно легко бросить или сделать ему подножку.

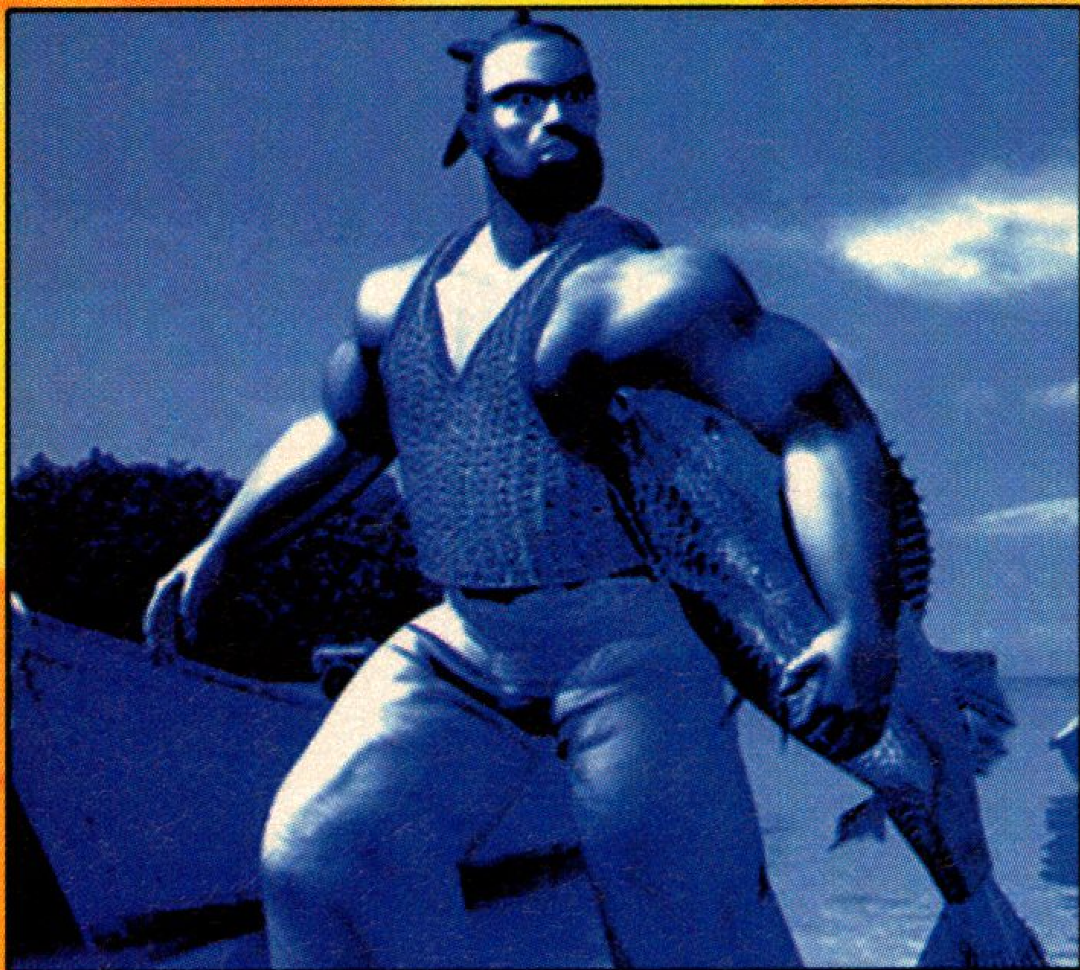
Советы для начинающих

Начните с применения самых простых приемов, P+K, наискось Вверх-Назад+K, Назад+P и K,K. После ознакомления с этими и другими простыми приемами, следует обратить внимание на комбы. Jacky не особенно силен в бросках и захватах, однако не следует недооценивать и этот аспект драки.

Советы для профессионала

Постарайтесь научиться соединять все те простые приемы в серии. Запомните, что этот персонаж отличается большой силой, поэтому для победы достаточно всего нескольких точных ударов. Опасайтесь стать предсказуемым, поэтому проведите больше времени, экспериментируя с различными комбами. Не старайтесь выигрывать красиво, простые движения и серии больше идут этому персонажу.

Jeffry Mc Wild



Отличительные особенности: Сила, броски.

Самый сильный герой в игре, он побеждает только своим напором и бросками. Поэтому этот персонаж не для тех, кто любит красиво подраться. Также он подозрительно быстр для своей комплекции, что позволяет ему после броска приземлиться всем своим весом на упавшую жертву. Броски ему удаются практически с любой позиции, сидит противник или стоит. Также его скорость позволяет быстро подбежать, схватить и бросить противника, не встретив сильного сопротивления.

Драка против персонажа: Все что вы можете сделать против Jeffry-профессионала, так это быстро подойти к нему, провести быструю атаку, а затем так же быстро убежать. Не пытайтесь встать в блок, он вас просто схватит и бросит. Постоянно будьте готовы уйти от броска. Не забудьте про подножки и удары по ногам.

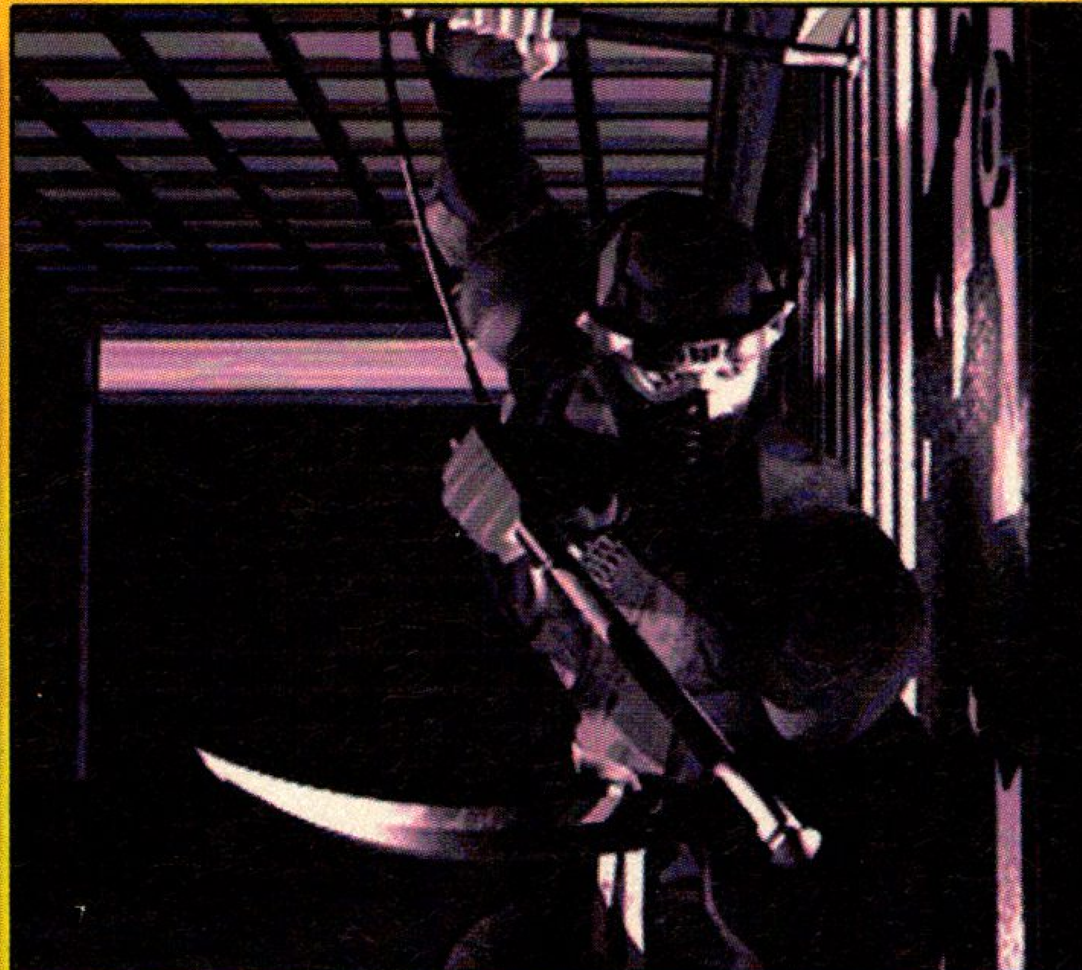
Советы для начинающих

Изучайте применение разных бросков. Затем стоит научиться подготавливать противника к броску. Для начала сойдет такая тактика. Наискось Вперед-Вниз+K, затем просто быстро совершаете бросок. Противник не успевает опомниться после удара и уже оказывается на земле.

Советы для профессионала

Научитесь захватывать и бросать противника, когда он присел и встал в блок. Помните также, что Jeffry не нужно подходить очень близко, чтобы осуществить захват. Чтобы не стать предсказуемым, вплетайте в вашу тактику и некоторые простые комбы и приемы. Например P+K+G или Вперед, Вперед+P+K. Всегда будьте готовы заблокировать или избежать подножек и прочих ударов ниже пояса, а также не забывайте, что сила этого персонажа способна прервать практически любую атаку противника.

Kage Maru



Отличительные особенности: Скорость, радиус действия, контратаки.

Его простые атаки не приносят ощутимого результата, поэтому для успешной игры требуется тщательное изучения его стиля. Однако, из всех персонажей, он может атаковать с наибольшего расстояния, когда большинству приходится постоянно биться в ближнем бою. Также ему удается проводить броски лучше, чем многим другим. Отдельно стоит упомянуть о контратаках, которые способны отразить удары противника, и сразу начать атаковать самому. И на последок, Kage может перемещаться в третьем измерении, одновременно нанося улар по незащищенным местам.

Драка против персонажа: Старайтесь всегда находиться поблизости от Kage Maru, чтобы он не смог применить свои самые мощные приемы с большого расстояния. Не стоит также пытаться его побить простыми ударами рукой или ногой, он их будет перехватывать. Наилучшая тактика борьбы против него - это упор на грубую силу, а не на красивые комбы.

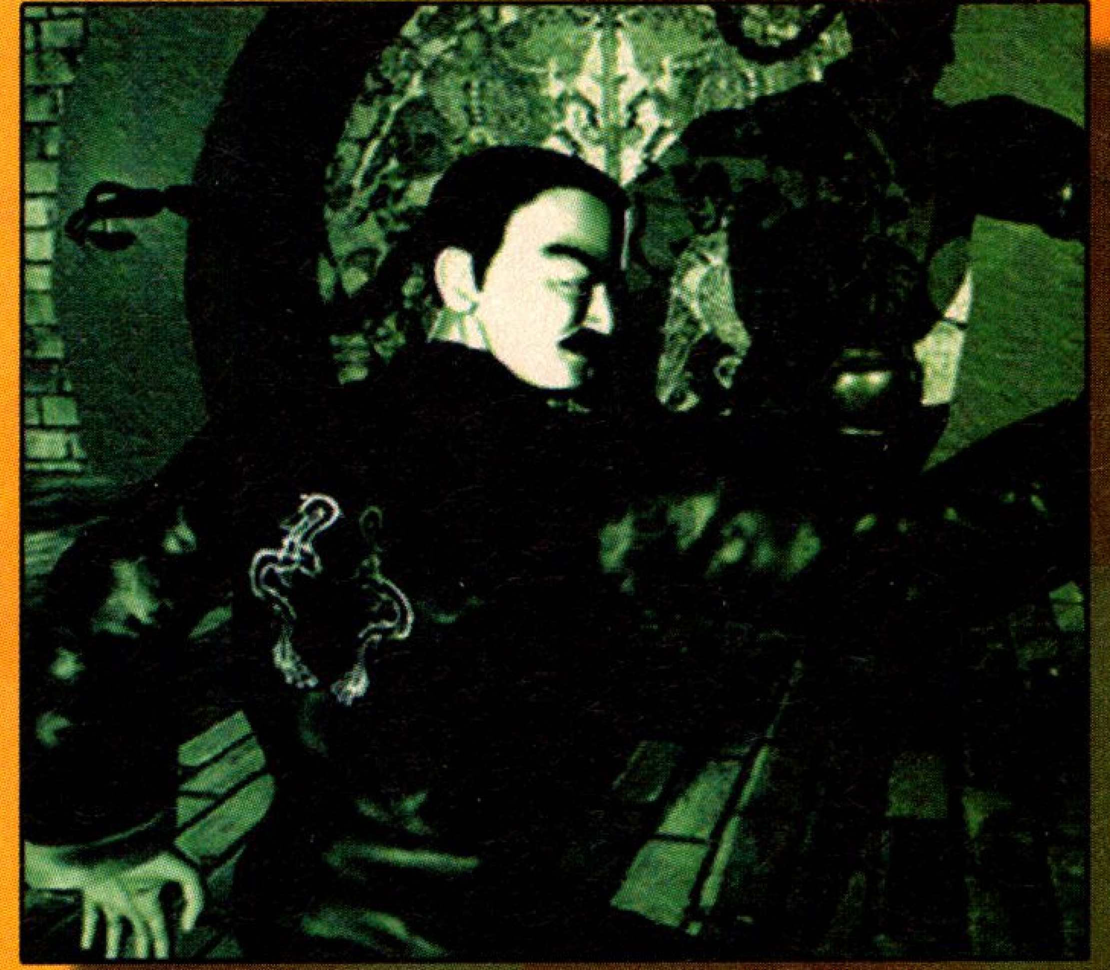
Советы для начинающих

Сначала изучите применение атак с дальнего расстояния, Вперед, Вперед+P+K+G и Вперед, Вперед+ K+G. Затем сосредоточьтесь на бросках, P+G и Назад+P. Этот персонаж не отличается особой силой, поэтому, чем шире будет диапазон применяемых в бою движений, тем лучше.

Советы для профессионала

Используйте для борьбы весь ринг. Изучите применение контратак, например, Вниз+P. Такой прием, как Назад, наискось Вниз-Назад,G+K, будет очень полезен в бою, как только вы научитесь эффективно его применять. В общем, чем больше разных приемов вы используете, тем лучше.

Lau Chan



Отличительные особенности: Скорость, сила, простой для освоения стиль, комбы.

Несмотря на то что изучить этого персонажа очень легко, победить его намного сложней. Его сила лежит в великолепной комбинации силы и скорости. Другой его отличительной особенностью можно назвать наличие у него простых в применении, но очень эффективных комбинаций. Его броски также достаточно эффективны. Lau способен очень быстро переходить от одного типа атаки к другой. Количество его движений достаточно ограничено, что делает этот персонаж очень предсказуемым. Однако для быстрой победы у него есть все шансы. Единственный путь изучения этого персонажа - это изучение всех его комб, а затем перемешивание их во время боя. Этот герой особо хорош при добивании противников в воздухе.

Драка против персонажа: Всегда будьте готовы заблокировать его атаки. Настоящая сила Lau проявляется в ближнем бою, так что держите его на дистанции.

Советы для начинающих

Изучайте простые комбы, начиная со стандартного PPPK. Смешивайте разные атаки, например то ударяя по туловищу, то по ногам, и опять по туловищу противника. После того, как только оппонент научиться блокировать ваши атаки, потренируйтесь в бросках (P+G, Назад+P).

Советы для профессионала

Для того чтобы полностью овладеть его стилем, придется хорошенько пошевелить мозгами и поработать над изучением точного применения по времени всех его атак. Потренируйтесь в подбрасывании оппонентов в воздух, чтобы затем добить их там и сбросить с ринга. Оставайтесь всегда как можно ближе к врагу. В идеале для победы нужно овладеть всеми комбами и перемешивать их с непредсказуемыми ударами по разным частям тела.

Pai Chan



Отличительные особенности: Скорость, контратаки, быстрые комбы и броски.

Этот персонаж не отличается силой, однако ее быстрые атаки и эффективные контратаки способны напугать любого. Основа ее стиля – защита, однако и в нападении она способна показать себя. Быстрые атаки, которые она может проводить в больших количествах и без передышки, часто помогают в трудную минуту. Броски и захваты также являются основной частью ее стиля. Их очень легко проделать и они наносят ощутимый урон. Смесь эффективной защиты и молниеносного нападения - вот в чем заключается индивидуальность этого героя.

Драка против персонажа: Ее легко победить грубой силой, а ее атаки всегда можно заблокировать. Просто не стоит подходить к ней слишком близко и часто использовать элементарные движения. Пара-тройка точных ударов, и слабая Pai побита.

Советы для начинающих

Как и Lau, эта героиня может легко сбросить оппонента с ринга, подбросив предварительно его в воздух. Изучите ее простые комбы, чтобы затем овладеть ее ударами с разворота. Не повторяйте одно и то же комбо раз за разом, так как против всего есть защита. Потренируйтесь в бросках (P+G; Назад, Вперед+P). Перейдите к изучению ее контратак, но не думайте, что сразу все получится. Но чем раньше вы начнете их изучение, тем лучше для вас.

Советы для профессионала

Опять смешивайте различные комбы, чтобы не стать предсказуемым. После блока, каждый раз быстро атакуйте противника. Не пытайтесь быть всегда в нападении, бесполезно. Теперь пришло время полностью воспользоваться ее контратаками. Не забывайте о сбросе оппонента с ринга.

Lion Rafale



Отличительные особенности: скорость проворность, непредсказуемый стиль.

Небольшого роста, обделенный силой, этот персонаж способен удивить любого, кто подумает о нем, как о плохом бойце. Его стиль непредсказуем, его скорость и маневренность позволяют ему быстро наносить удары, и также быстро убегать от ответственности. Его броски великолепны и многочисленны. А также он может перемещаться в третьем измерении.

Драка против персонажа: Lion, при всей его непредсказуемости имеет в распоряжении несколько стандартных комб, которые можно легко предугадать, а значит защититься. Его слабые атаки почти всегда можно перебить своими, а в дальнем бою он не особенно силен.

Советы для начинающих

Начните с изучения следующего приема: наискось Вниз-Вперед+K. Он не только проводится на большой скорости. Но также позволяет вывести любого из позиции сидя в блоке. Затем перейдите к броскам (P+G); (вперед, Вперед+ P+G), (Назад+P+K). Теперь перейдите к быстрым и простым атакам, после которых можно также быстро ретироваться (Назад+P), (Вниз-Назад+P,P), (Вперед+K). Ими можно воспользоваться для прекращения вражеского наступления.

Советы для профессионала

Изучив применение всех движений этого бойца, как обычно займитесь перемешиванием их в комбы. Броски должны отойти на задний план, и стать лишь завершением других комб. Перейдите к использованию возможности этого героя перемещаться в 3D. Для примера, попробуйте следующую серию, которую стоит проводить после того, как на вас начнется нападение: отойдите в сторону (Вниз-Вперед+G), нанесите удар в бок противника (Назад+P).

Shun Di



Отличительные особенности: проворность, непредсказуемый стиль, перемещение в 3D.

Чтобы полностью воспользоваться всеми возможностями этого персонажа, потребуется истратить порядочно усилий и времени. Нужно изучить все атаки досконально, чтобы по-настоящему начать драться. Но с каждым новым выученным движением вы станете все больше и больше восторгаться его неповторимым стилем. Он отлично играет в защите, не только уходя от атак в третье измерение, но и останавливая нападение противников своими приемами. Также этот пьяный мастер становится более и более опасным после каждого нового глотка вина из его маленькой бутылочки. В общем, этот герой хранит в себе массу секретов, и его можно достаточно эффективно использовать в любой ситуации.

Драка против персонажа: Забудьте о применении «высоких» атак, этот дед слишком низок для них. Также он недостаточно силен. Когда находитесь вблизи от него, не забывайте про блок. Этот персонаж дольше всех восстанавливается после своих атак, что делает применение контратак элементарной процедурой.

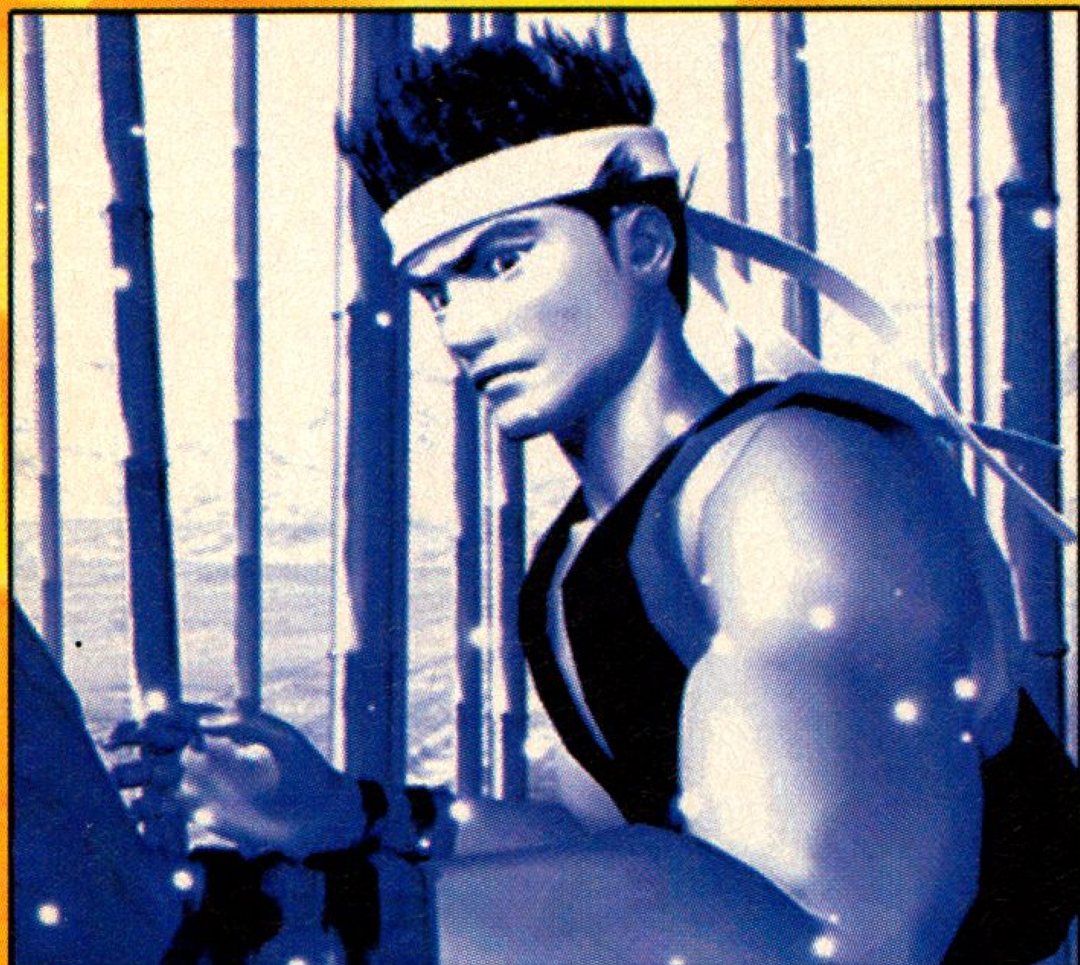
Советы для начинающих

Самые главные приемы для начала: (P+G вблизи оппонента), (Вперед, Вперед+K), (Вниз+K+G). Не забывайте приседать, уходя от ударов по туловищу.

Советы для профессионала

У этого персонажа проблема с комбами, так что придется их выдумывать самому. Не бойтесь экспериментировать, только так вы сможете им овладеть в совершенстве. Запомните те приемы, после которых он пьет, и используйте их почаще. И наконец, начните применять отход в третье измерение, затем атаку (Вниз-Вперед+G, затем P+G).

Akira Yuki.



Отличительные особенности: Контратаки, сложный стиль, сила.

Этот персонаж, если им овладеть, способен драться и в защите и в нападении. Основная его сила заключена в спец приемах, однако если их применять неэффективно, он становится открыт для атак оппонента. Именно здесь и вступает в силу его возможность контратаковать. Он не переводит атаки противника в свои собственные, а оставляет их в оцепенении, после чего может спокойно атаковать сам. Акира достаточно силен, чтобы вовремя остановить нападение противника своими ударами. Кроме этого его специальные приемы способны сбить с толку всех противников, так что порой не знаешь как и когда он смог нанести столько ударов. Хорошо играть за Акиру является самой сложной, но и самой благодарной задачей в игре.

Драка против персонажа: Нельзя быть предсказуемым. Ждите, пока Акира сам не совершит ошибку, чтобы воспользоваться ситуацией. И на последок. Не стоит его пугаться и думать, что только одним своим обманным движением он нанес вам урон. Он чаще других ошибается, хотя это бывает трудно заметить. Постоянно следите за боем и не упускайте возможности нанести удар.

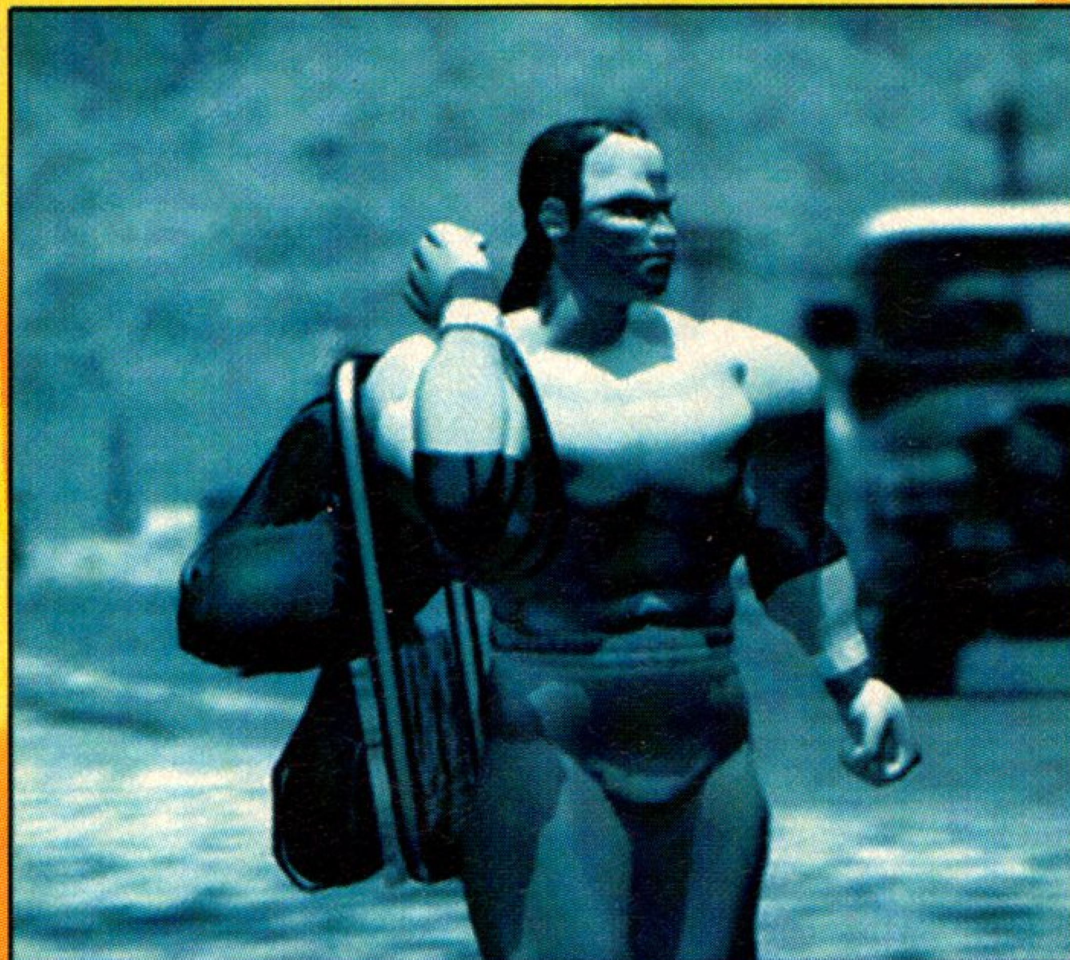
Советы для начинающих

Сразу добиться результатов от этого бойца не представляется возможным. Попробуйте начать с P+K+G вблизи оппонента. После этого можно продолжить как хотите. Затем перейдите к изучению бросков, которые просты и эффективны. Обычные P,K комбы наносят сильный урон врагу. Попробуйте далее потренироваться в контратаках. Однако результатов придется ждать еще довольно долго.

Советы для профессионала

После изучения спец приемов и защиты самое время перейти к сверхагрессивному ведению поединков. Нападайте на оппонента. Но будьте готовы к защите, если вашу атаку заблокируют. Соединяйте в серии сложные комбы, не забывая что они требуют подчас нажатия сложных комбинаций кнопок. Поэтому старайтесь соединять их так, чтобы одно плавно перетекало в другое. Драться за Акиру - это настоящее искусство, поэтому не бойтесь экспериментировать и делать свои собственные комбинации.

Wolf Hawkfield



Отличительные особенности: Сила, скорость, броски.

Самый разносторонний персонаж в игре. При этом, один из самых сильных героев VF2. Хорош в защите, в нападении, а его рост позволяет ему использовать больший радиус действия, чем многим другим. В общем, один из самых простых героев игры и в освоении, и в применении.

Драка против персонажа: Так как хороший Wolf постоянно ждет момента для броска, он становится уязвимым для подножек и прочих ударов по ногам. Постарайтесь вызывать его в наступление, так как против Wolf'а, находящегося в защите, очень трудно бороться.

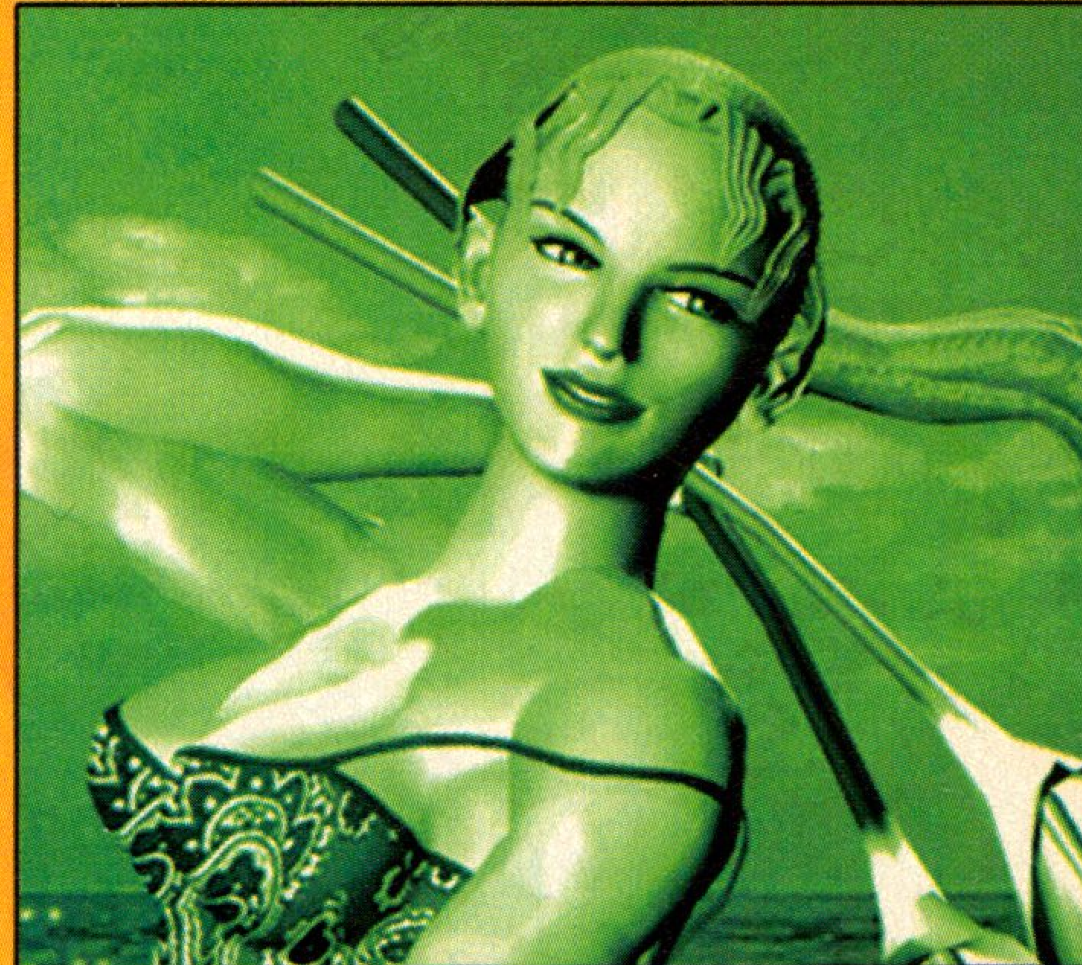
Советы для начинающих

Не начинайте играть за этого персонажа, используя его красивые приемы и комбы, позаимствованные из борьбы. Начните лучше с бросков (P+G), (Вперед-Вверх+K+G). После этого перейдите к изучению дальнего боя (например, Вперед, Вперед+P). Если ваши приемы будут заблокированы, сразу переходите к броску.

Советы для профессионала

Перейдите к игре в защите. Нападать в такой ситуации на вас просто безумие, однако многие будут пытаться это сделать. Чтобы охладить их пыл, используйте броски, либо следующий прием: (Вниз-Вперед+P), либо то же, но когда ваш оппонент уже лежит без чувств. В общем, не забывайте приземляться на павшего оппонента (Вверх+K) и все будет в порядке.

Sarah Bryant



Отличительные особенности: Сила, радиус действия, скорость.

Чтобы научиться нападению в VF2, достаточно попробовать в бою этот персонаж. Ей стоит всегда атаковать. Ее козырь – это комбинация большого радиуса действия ее длинных и сильных ног с высокой скоростью проведения приемов. Удары ногами являются самыми эффективными. Драться за Сару легко, ее стиль прямолинеен и достаточно прост в освоении. Также никто так быстро не добивает лежащего на земле противника.

Драка против персонажа: Используйте подножки и прочие удары по ногам. Не бойтесь проводить массу времени в блоке. Контратакуя, вы быстрее с ней справитесь.

Советы для начинающих

Изучайте применение ударов ногами, таких как (Вниз-Вперед+K, K), (Вперед, Вперед+K) и т.д. Также попробуйте применять вблизи от оппонента (Вперед, Вперед+P) и как можно чаще. Для победы для начала будет достаточно ее простых движений вместе с вашим знанием радиуса их действия, но в перспективе этого мало.

Советы для профессионала

Не деритесь скучно и однообразно. Перейдите к использованию ее самых сложных комбинаций. Профессионал просто должен хорошо владеть ее стилем, который становится ясен и доступен практически с самого начала игры.





Обозначения

вн – вниз, **вв** – вверх, **вп** – вперед, **нз** – назад. Маленькие – нажать, заглавные – нажать и держать

Н – Вернуть крестовину в нейтральное положение.

ЧтВ – Четверть круга джойстиком вперед (вн, вн/вп, вп)

ПлВ – Полукруг вперед (назад, вниз, вперед)

1, 2, 3, 4 – Левая рука, правая рука, левая нога, правая нога.

(С), – прием проводится сидя, либо одновременно с приседанием.

(~) – Одно проводится сразу за другим, почти одновременно.

([ ]) Все что в скобках – можно пропустить.

(#) – Нужно проделать движение до конца

(_) – Означает или

Общие движения

Вн/вп+1 – Uppercut
Вн/вп +2 – Uppercut подбрасывает в воздух.
Вн/вп +3 – Side Kick
Вн/вп +4 – Front Kick
(вв/нз, вв, вв/вп) – Прыжок
<прыжок>+1_2_3_4 – Атака в прыжке
(НЗ/ВВ, ВВ, ВП/ВВ) – Высокий прыжок.
<высокий прыжок>+1_2_3_4 – атаки в прыжке
<перед приземлением>3 – Landing Sweep
<перед приземлением>4 – Landing Sidekick
вп, вп, вп – Бег
<бег>НЗ – остановить бег
<бег>1+2 – «нырнуть» на оппонента.
<бег>3 – Flying Side Kick
<бег>4 – Sliding Leg Sweep

Атаки вставая с земли (действуют не у всех)

ВН+1 – Откат с ударом.
3 – подножка
4 – удар ногой
НЗ – откат назад
ВП – подкат вперед
нз,ВП+1+2 – Откат назад с атакой
вп, ВП+1+2 – Подкат вперед с атакой.
Нз,НЗ+3+4 – Удар двумя ногами

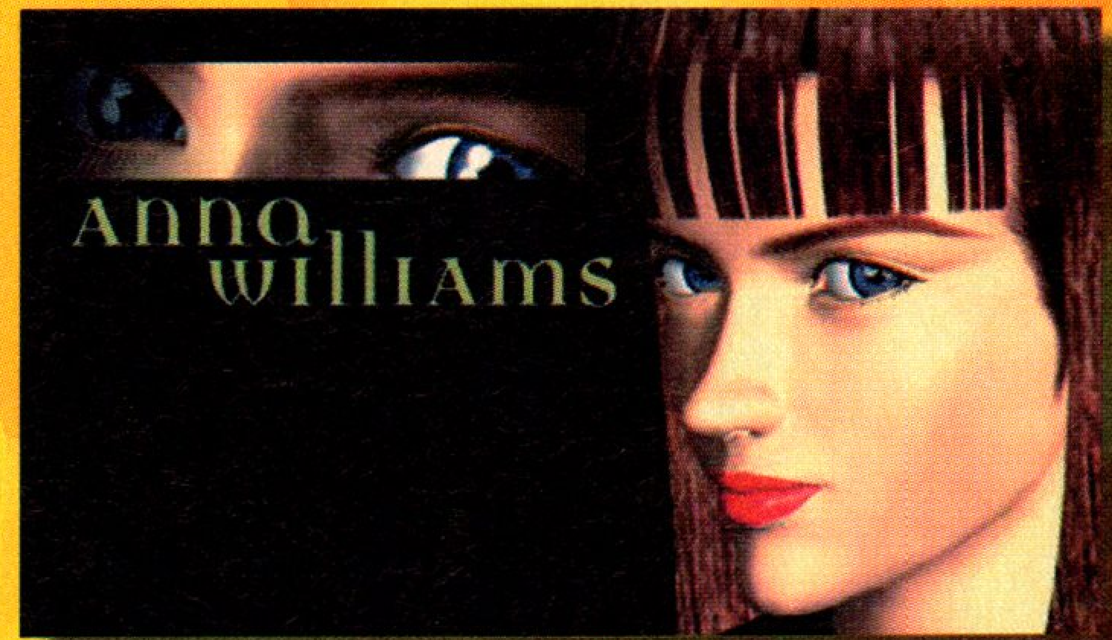


Спецприемы

1,2,1 – Uppercut
вн/вп+1 – Short Hammer Strike
вн/вп+2 – Short Gut Punch
ВН+1~(Н+2) – Рука, Uppercut
(С)+3+4, 4, 4, 4, 4 – Ali Kick
вп, вп+2 – Middle Smash
вп, вп+1+2 – Flying Cross Chop
вп, вп+4 – Jail Kick
вп, вп+3+4 – Drop Kick
3+4 – Delayed Drop Kick
вп, вп, ВП+3+4 – Satellite Drop Kick
ВН#, вн/вп+2 – Dynamite Uppercut
(вв/вп)_(вп, ВП)+1+2 – Knuckle Bomb
вп, вп, Н+2 – Stomach Smash
(ВВ/НЗ_ВВ_ВВ/ВП)+2+4 – Elbow Drop
ВВ/ВП+3+4 – Double Knee Drop
Вн/вп+3+4 – Frankensteiner
вп, Н, вн, ВН/ВП+1 – Animal Uppercut
вн/нз+3 – Tail Cutter
вп, ВП+1,2,1,2,1 – Animal Punch Rush,

Rolling Punch

вп, Н+1 – Rolling Punch
НЗ+1 – Animal Gigaton Punch



Контратаки против MULTIPARTS указаны в фигурных скобках

MULTIPARTS

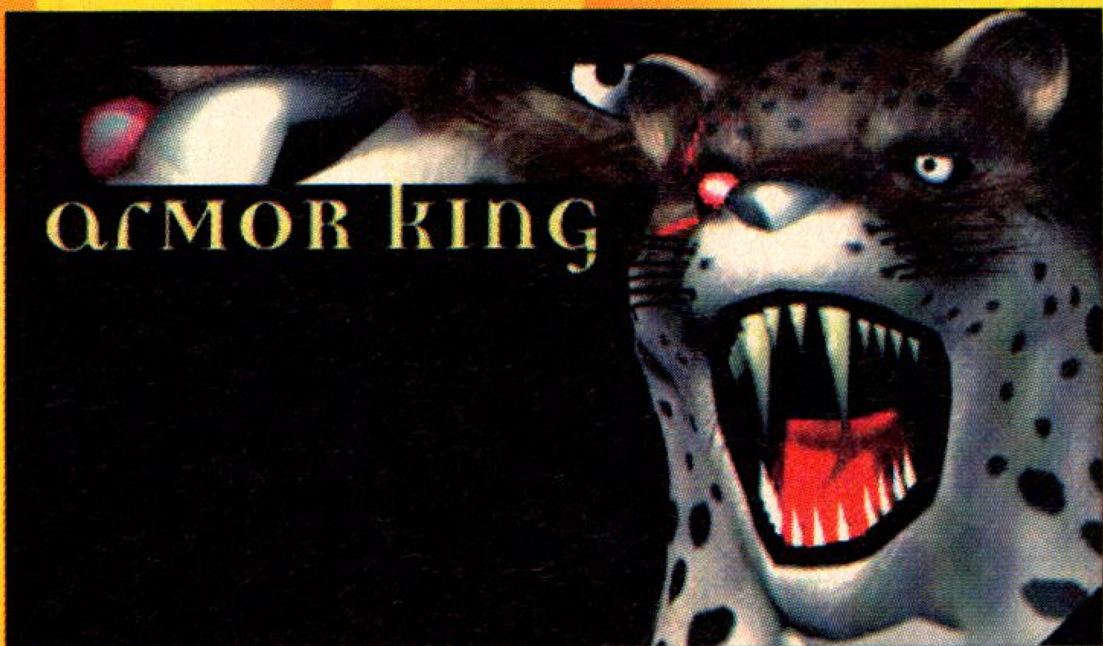
ЧтВ+(1+2_пауза, 1+2) – Palm Grab
<во время palm grab> 3, 4, 3, 1+2 – Reaping Arm Bar {1+2}
<во время palm grab> 1, 3, 2, 1 – Standing Reverse Arm Lock {1+3}
<во время SRAL> 3, 1, 4, 1+2, 1+2 – Rear Gatelatch Falcon-Wing Squeeze {1+2}
<во время SRAL> 2, 1, 3, 4, 1+2 – Falling Reverse Arm Lock
<во время SRAL> 2, 3, 1+2, 3+4, 1+2 – Gatelatch Throw
<во время palm grab> 1+3, 4, 1+2 – Arm Sprain, Standing Cross Lock {1+4}
<во время SCL> 1+2, 4, 3, 1+2, 1+2, 1+2 – Arm Break, Rear Cross Lock

Спецприемы

Вп, вп+1+2 – Double Palm
ВП+1+2 – Delayed Double Palm
Вп, вп+4 – Kneeling Kick
ВН#, ВН/ВП+2 – Cold Blade
ВН#, вп+1 – Cat Thrust
ВН#, вп+2 – Right Hand Stab
вп, вп, (вп_ВП)+3 – Bone Cutter
нз+1, 1, 1 – Cross Cut Saw
1, 2, 4 – Triple Smash
ВН#, (вв/нз_вв_вв/вп)+4 – Flip Kick Low
ВН#, (ВВ/НЗ_ВВ_ВВ/ВП)+4 – Flip Kick High
(С)+1~(Н+4) or (ВН#+1)~Н+4 – Rib Kick Combo 1
(С)+2~(Н+4) or (ВН#+2)~Н+4 – Rib Kick Combo 2
4, 3, 2
2, 3 – Стандартное комбо
2, 4 – Double Smash
2, 1, 4
(2,вн+3)_(1,4)
(С)+3, 2
(С)+4, 1
(С)+3, 4
ВН+3, 2
(1_вн/вп+1), 2, 1, 4
(1_вн/вп+1), 2, 4
3, 4 – Head Ringer
вн/вп+3, 1, 2 – Flash Combo
вн/вп+3, 3, 3, (4_1, 2) – Rapid Kick Combo
вн/вп+3, 2, (3_вн+3_4_1) – Swan Combo 1
вн/вп+3, 2, 1, 4 – Swan Combo 2
вв/вп+4, 3, 4 – Hunting Kicks
(С)+1+2 – Bloody Scissors
вн/нз+1+2 [вв, вв для отмены] – Hunting Swan
НЗ+(1+4)_(2+3) – контратака
(1_вн/вп+1), 2, 1, 2, 3, 3, 2, 1, 2, 4 – Tenstring

Комбы

Вн/вп+2 – Uppercut (начало комб)
Вн, вв/вп+4 – Flip Kick (начало комб)
, 3, 4, ВН#, ВН/ВП+2 – Head Ringer, Cold Blade
,(С)+3, 4, ВН#, ВН/ВП+2
,(С)+3, 2, ВН#, ВН/ВП+2 – нога Uppercut, **Cold Blade**
,1, (С)+3, 4
,1, (С)+3, 2
,(С)+4, 1, ВН#, ВН/ВП+2
,1~2, ВН#, ВН/ВП+2
,1~2, 1~2, 3
,ВВ/ВП+3 – Jump Spin Kick
,(С)+3,2,(С)+3, 4, ВН#, ВН/ВП
,(С)+3,2,(С)+4, 1, ВН#, ВН/ВП

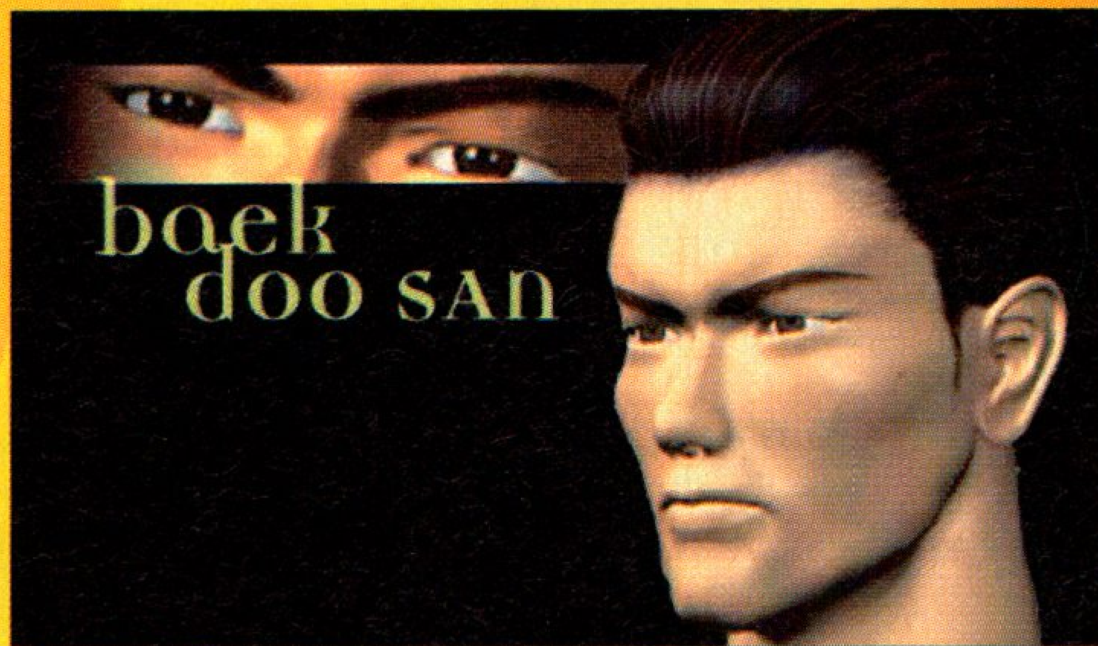


Спецприемы

1, 2, 1
2, 1
(С)+3+4, 4, 4, 4, 4 – Ali Kick
вп, вп+2 – Middle Smash
вп, вп+1+2 – Flying Cross Chop
вп, вп+4 – Jail Kick
вп, вп+3+4 – Drop Kick
3+4 – запоздалый Drop Kick
вп, вп, ВП+3+4 – Satellite Drop Kick
ВН, ВН/ВП+2 – Dynamite Uppercut
Вв/вп+1+2 – Knuckle Bomb
(вв_вв/вп), Н+1+2 – Jump-In Knuckle Bomb
НЗ+1~(Н+2)
Вп, вп, Н+2 – Stomach Smash
(вв/вп_вв),Н+3+4, 4, 4 – Jumping Ali Kick
(ВВ/НЗ_ВВ_ВВ/ВП)+2+4 – Elbow Drop
ВВ/ВП+3+4 – Double Knee Drop
Вн/вп+3+4 – Frankensteiner
вп, Н, вн, вн/вп+2 – Black Smash
вп, Н, вн, вн/вп+1 – Dark Smash
(С)+1, Н+2
нз+1+4 – Straight Arrow
вп+1+4 – Black Shoulder
вв/вп+1+2, D – Super Knuckle Bomb
(вв/вп_вв), Н+1+2, ВН – Jump-In Super Knuckle Bomb
(вв/вп_вв), Н+1+4 – Jump-In Moon Drop
1, 2, 1, 1, 2, 4, 4, 4, 1, 3 – Tenstring
ВП+2,1,1,2,4,4,4,1,3 – Ninestring

Комбы

вп,Н,вн,вн/вп+2 – Black Smash (начало комб)
,1~2~1,ВН+3+4
,1~2,ВН+3+4,4,4,4
,1,1~2,вп,вп,Н+2
,1,вп,Н,вн,вн/вп+2
,1~2~1,вп,вп,Н+2

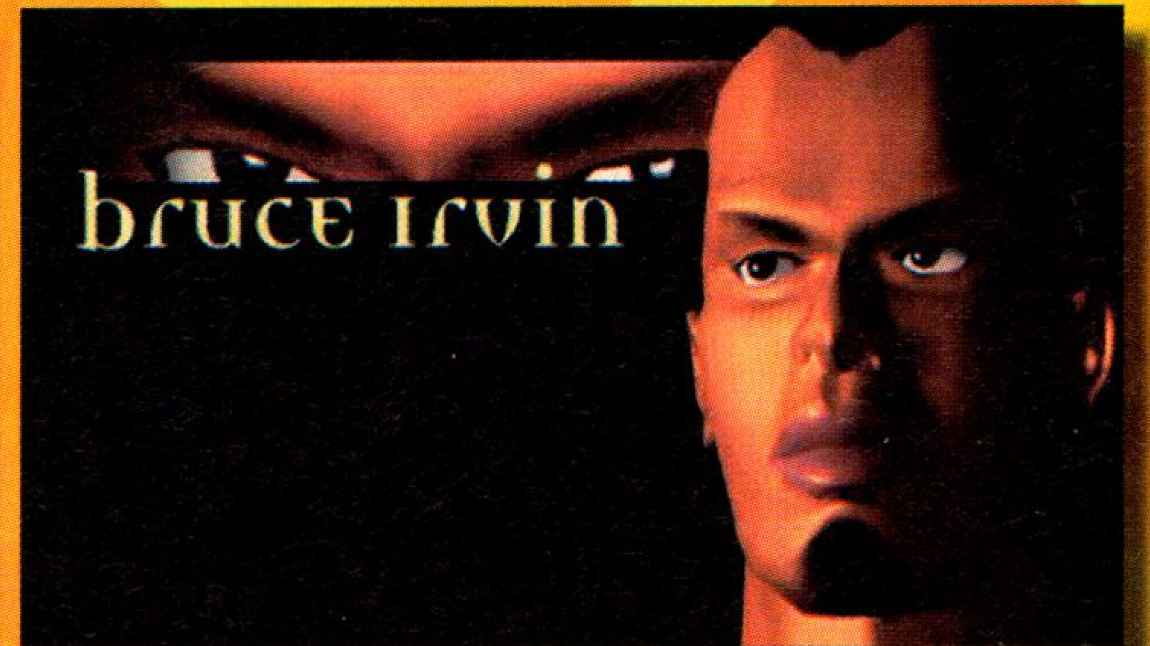


Спецприемы

вп+2 – Backfist
1,2
2,вп+2
вп,Н,вн,вн/вп+3 – Wing Blade
3,4,3 – Break Blade **подбрасывает в воздух**
3,3,3,(4_вн+4) – Butterfly Combos
3,3,4,4,3 – Black Widow Combo
3,3,4,4,4,3 – Mantis Combo
(С)+4,3,3,(3_вн+3) – Baek's Rush Combos
(Стоя)+4,4,4,3 – Flaming Hawk
вн/вп+4,4,4,3 – Alternate Flaming Hawk
(Стоя)+4,4,3 – Albatross Combo
вн/вп+4,4,3 – Alternate Albatross Combo
(С)+3,Н+3,(3,_вн)
(Стоя)+3,3,4 – Wave Needle
(Стоя)+3,4,4,3 – Heat Distraction
(Стоя)+3,4,4,4,3 – Hurricane Distraction
вп+4,3 – Knife Heel
вп+4,4,3 – Triple Threat
вп,вп+3 – Axe Kick
вп,ВП+4 – Hammer Heel
вп,вп,(вп_ВП)+3 – Killing Blade
вн/вп+3,4,3 – Hunting Hawk
ВП+4~4,3 – Triple Threat
(вв/нз_вв_вв/вп),ВН+4 – Jump Spin Crescent Kick
нз,нз+3,Н – Flamingo
<flamingo> НЗ_ВП – Flamingo Movement
<flamingo> 3 – Cutting Heel
<flamingo> НЗ+3 – Hunting Heel
<flamingo> вн+3 – Flamingo LK
<flamingo> 3,3,4 – Flamingo Wave
<flamingo> 3,4,4,3 – Flamingo Distraction
<flamingo> 3,4,4,4,3 – Flamingo Hurricane
вн/нз+3+4 – Heel Explosion
4,3~3,4,3,3~3,4,3,3 – Tenstring
4~3~4,3,3,3,3,3,4,3 – Tenstring

Комбы

3,4,3 – Break Blade
,ВП+3,3,3,4
,(С)+3,Н+3,3
(С)+3,Н+3,3 – Snake Combo
,3,3,3,4
,(С)+3,Н+3,3
вп,Н,вн,вн/вп+3 – Wing Blade
,3,3,3,4 – Butterfly Combo
,вв/вп+3,4,3 – Hunting Hawk
,вн/нз+3+4 – Heel Explosion
4~3~4,3,3,3,3,3,4,3,(С)+3,Н+3,3



MULTIPARTS

вп,вн,ВН/ВП+1+2+4
<embracing> 1+2,1+2,1+2 – Tumblweed
<embracing> 3,1+2+3 – Left Knee
<embracing> 4,1+2+3
<left knee> 1,3,1+2+4 – Turning Knee
<turning> 2,4,1,1+2+3 – Jumping Knee Kick

Спецприемы

вп,ВП+4 – Bazooka Leg
вп,вп+3 – Slice Knee
вп+1+2 – Slice Elbow
1+2 – Sledgehammer
нз,нз,Н+3+4,[4] – Handspring Escape, [Bazooka Leg]
нз/вп+3,1 – Cyclone Edge, Tornado Uppercut
вп,вп,вп+3 – Sniper Slash
вн/вп+3+4 – Step-In Middle Kick
вн/вп+1,2 – Double Facebreaker
вп+4,3,4 – Triple Kick Combo
1,2,1,2
3,3
(С)+3+4,3 – Double Side Kick
ВП+1,2,1 – Triple Sock Combo
1,2,(вп_Н_вн)+4
1,2,вн+4,3
2,вн+4,3
нз+4,3,4 – Triple Knee
нз+4,3,нз+4 – Double Knee
3,2,1,4 – Gatling Combo
нз+3 – Stopping Kick
нз+3,4 – Stopping Kick, удар коленом
нз+3,2 – Stopping Kick, Feint Straight
1,4,3 – Southern Cross Combo
1,2,3 – Northern Lights Combo
НЗ+2+3 – Sidewinder

Комбы

вв/вп+4 – Jump Kick (начало комб)
вн/вп+2 – Uppercut (начало комб)
вн/вп+1,2 – Double Facebreaker (начало комб)
,1,вн/вп+3,1
,нз+4,3,4 – Triple Knee 5-hit
,вн/вп+3,1 – Cyclone Edge, Tornado Uppercut 4-hit
,вп+4,3,4 – Triple Kick 5-hit
,3,3 – Double Kick 4-hit
,нз+3,4 – Stopping Kick, Knee 4-hit
,ВП+1,2,1 – Triple Sock Combo 4-hit
,1,2,1,2 – Combo 5-hit 44pts
,(С)+3+4,3 – Double Side Kick 4-hit
,вн/вп+1,2 – Double Facebreaker 4-hit

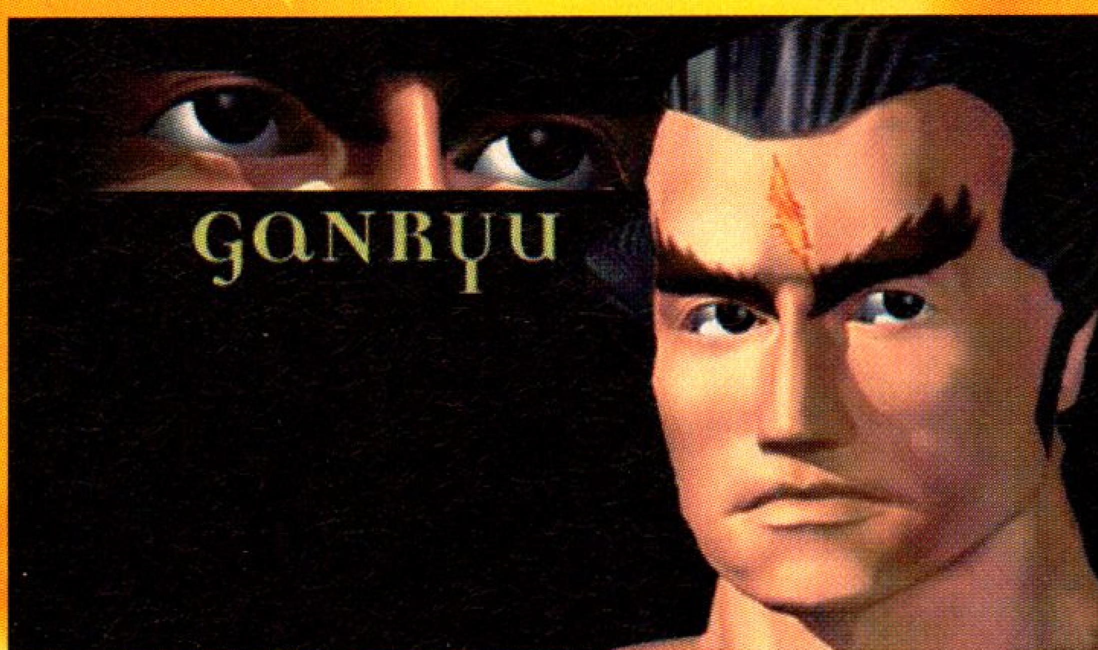


Спецприемы

1,2
вв/вп+4,4
вп,Н,вн,ВН/ВП+1 – Dragon Punch
вп,Н,вн,ВН/ВП+2 – Power Uppercut
вп,Н,вн,ВН/ВП+4,4 – Hell Sweeps
вп,вп,вп+3 – Jumping Side Kick
вп,вп+3 – Axe Kick
вп+4 – Axe Kick
4~3 – Flip Kick
(Стоя),4,4 – Double Axe Kick
вн/вп+1,2 – Double Uppercut
1,2,2
1,1,2
1+2 – Ground Laser
3+4 – Air Laser
вп,ВП+2,1,2,2,3,4,4,1,2,1 – Tenstring

Комбы

вн/вп+2 – Uppercut (начало комбы)
вн/вп+1,2 – Двоцной Uppercut (начало комбы)
вп,Н,вн,вн/вп+2 – Power Uppercut (начало комбы)
,1,1~2~2
,1,1~2,вв/вп+4,4
,1,1~1~2
,1,(стоя)+4~4
,1,вп,Н,вн,вн/вп+2
,1,вн/вп+1,2

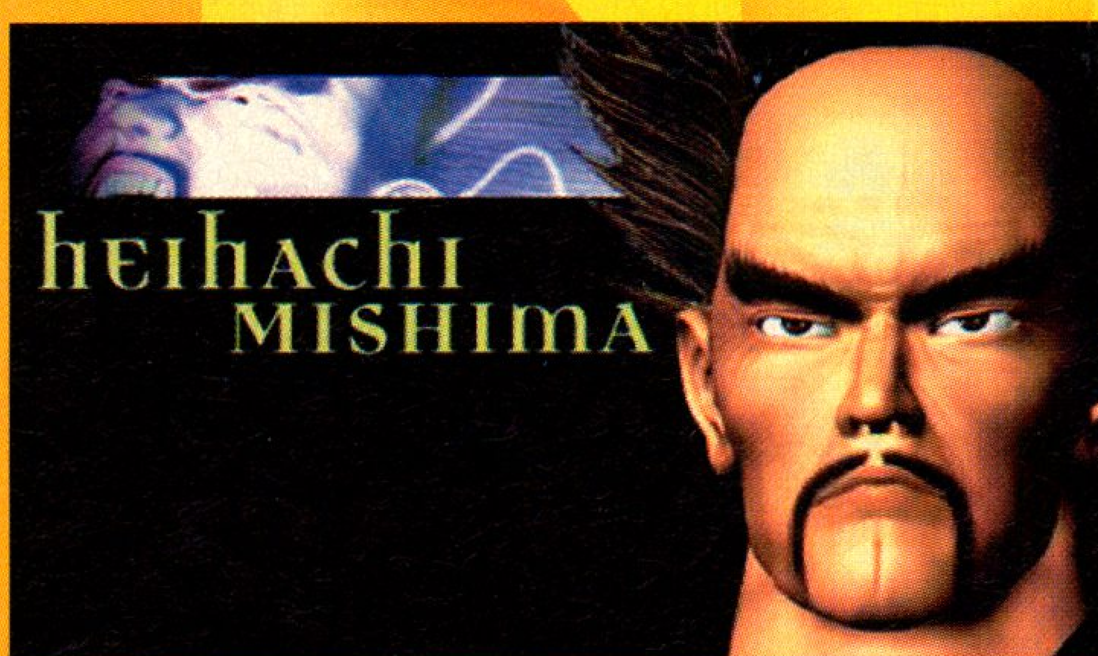


Спецприемы

<на земле > ВН+1+2 – Spring Hammer Punch
3+4
<sit down> Н3 – Roll Back
<sit down> ВП – Roll Forward
(С)+4 – Thigh Quake
1,1,1 – Ganryu's Combo
1+2,1+2 – Double Uppercut, Hammer
(Стоя)+1+2,1+2 – Double Uppercut, Hammer
ВН/ВП#+(1,2,1)_(2,1,2) – Nodowa Combo
нз,вн/нз,вн,ВН/ВП+2 – Megaton Palm
нз,вн/нз,вн,ВН/ВП+1 – Megaton Float
ВП_(вп,вп)+1+2 – Scissors
вв/вп+3+4 – Hip Press
ВН#,вн/вп+1,2,1,1 – Wild Swing, Backfist
(С)+2,2,2,2.... – Kabuki Palm (безконечно)
вн/вп+2+3 – Thunder Palm
ВН#+1+2 – Palm Lift
ВН#+1,1,1,2,(ВП_ВН)+1 – Sumo Rush
ВП_(вп,вп)+2,1
Вп+1,2,1,2,1,2,1,2 – Devil Thrusts
2,1,2,1,2,1,2,1 – Devil Thrusts
вн/вп+2,1,1,1 – Uppercut, Devil Thrusts
Н3+1+2 – Giant Tackle

Комбы

нз,вн/нз,вн,НЗ/ВП+1 – Megaton Float (начало комбы)
(С)+4 – Thigh Quake 2-hit
нз,вн/нз,вн,ВН/ВП+2 – Megaton Palm 2-hit
1+2,1+2 – Double Uppercut, Hammer 3-hit
ВН#,вн/вп+1,2,1 – Wild Swing 4-hit
2~1,2~1,2~1 – Devil Thrust 6-hit
вн/вп+2 – Uppercut (начало комбы)
2,1+2,1+2 Р – Double Uppercut, Hammer 4-hit
1+2,1+2 – Double Uppercut, Hammer 3-hit
2,2~1,2~1 – Devil Thrust 5-hit
2~1,2~1,2~1 – Devil Thrust 5-hit l

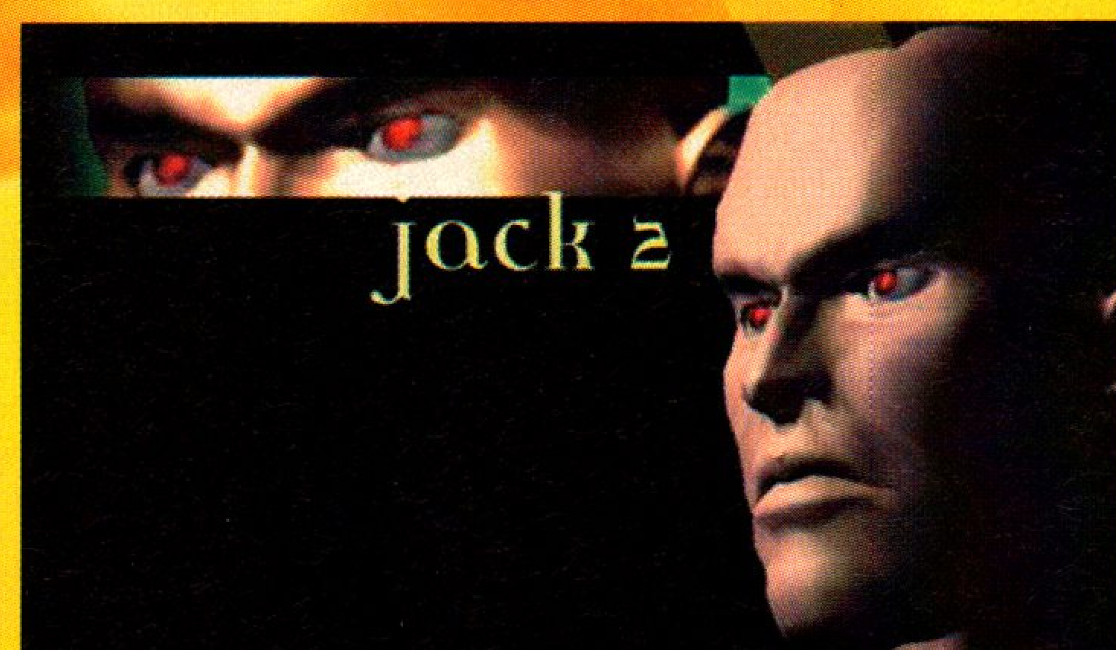


Спецприемы

1, 1, 2 – Shining Fists
1, 2 ,2 – Devil Fists
вп+2 – Backfist
2, 2 – рука, Backfist
вн/вп+1, 2 – Double Uppercut
вп, Н, вн, вн/вп+1 – Thunder Godfist
вп, Н, вн, вн/вп+2 – Wind Godfist
вп, Н, вн, ВН/ВП+4, [4], [4], Н+4,4 – Hell Sweep, Axe Kick
вп, вп+3 – Axe Kick
вп+4 – Axe Kick
(Стоя)+4, 4 – Double Axe Kick
вп, вп, ВП+3 – Sky Foot Slice
вв/вп+3, 4 – Screw Blade Leg Attack
вв/вп+4, 4 – High-Low Jumping Spin Kicks
4~3 – Crushing Kick
ЧтВ+2 – Death Fist
(С)+1 – Tile Splitter
(С)+1, 2 – Tile Splitter, Death Fist
вп, вп+2 – Demon Godfist
вп, Н, вн, вн/вп+3, Н – Slice Kick
вп, Н, вн, ВН, ВП+3 – Low Slice Kick
нз, нз, Н+3+4 – Shadow Foot
(С)+4 – Demon Stomp **оппонент должен лежать на земле**
(С)+1+4 – Demon Tile Splitter
вп, ВП#+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1 – Tenstring
вн/вп+3, 2, 2, 4, 4, 1, 4, 1, 2, (1_4) – Tenstring
вн/вп+3, 2, 2, 4 ,4, 1, 2, 1, 2, 1 – Tenstring

Комбы

вн/вп+2 – Uppercut (начало комб)
вн/вп+1, 2 – Double Uppercut (начало комб)
вп,вп+2 – Demon Godfist (начало комб)
вп, Н, вн, вн/вп+2 – Wind Godfist (начао комб)
,1, вп, Н, вн, ВН/ВП+4, Н+4, 4 – Hell Sweep, Double Axe Kick
,1,1~2~2 – Devil Fist
,1, 1~2, вв/вп+4, 4 – Jump Kick, Sweep Kick
,1, 1~1~2 – Shining Fist
,1, ЧтВ+2 – Death Fist
,1, (Стоя)+4~4 – Double Axe Kick
,1, вп, Н, вн, вн/вп – Wind Godfist
,1, вн/вп+1, 2 – Двойной Uppercut



Спецприемы

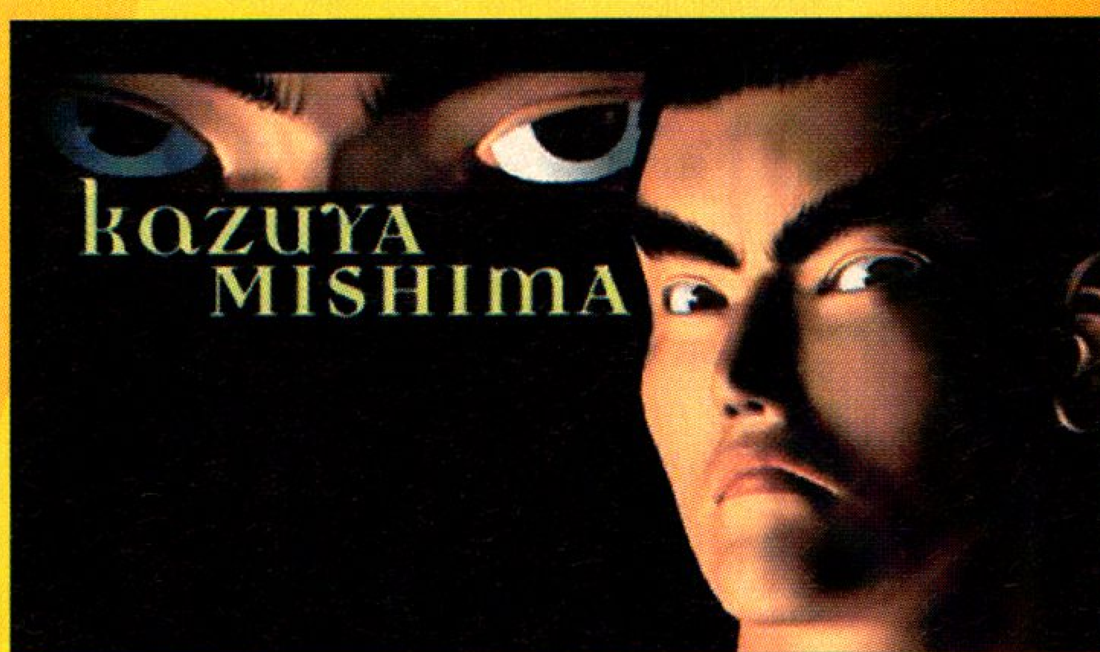
<на земле>ВН+1+2 – Spring Hammer Punch
1 ,1, 1 – Hammer Combo
2, 1, 2 – Рука, Elbow, Uppercut
нз, нз+1, 1 – Gigaton
нз, вн/нз, вн/ВН/ВП+1 – Megaton Sweep
нз, ан/нз, вн, ВН/ВП+2 – Megaton Knuckle
ВН+1+2 – Bravo Knuckle
(вп, вп+1+2)_(ВП+1+2) – Power Scissors
(Стоя)+1+2, 1+2 – Double Uppercut, Double Hammer
1+2, 1+2 – Hammer Knuckle, Double Uppercut
ВН#+1+2 – Meltdown
вп+1+2, 1+2 – Scissors, Meltdown
вп+1+2, вн/вп+2 – Scissors, Megaton Punch
ВН#, ВН/ВП+(1,2,1)_(2,1,2) – Hammer Rush
ВН#+1, 1, 1, 2, (ВН_ВН/ВП_Вп)+1 – Hammer Rush (окончания)
вн/нз+1, 1, 1, 1, 1, вн/вп+2 – Machine-gun Knuckle
Вн+1, 2 – Megaton Strike
вв/вп+3+4 – Hip Press
3+4 -Sit Down
<sit down> Н3 – Roll Back
<sit down> ВП – Roll Forward
<sit down> (1,2,1,2)_(2,1,2,1) – Blood Fan

3+4, 3+4 – Sit Down, Hop Forward, Sit Down
(Стоя)+1 – Violent Uppercut
ВН/НЗ+3 ,4, 3, 4, 3, 4 – Cossack Kicks
Вн#, вн/вп+1, 2, 1, 1 – Wild Swing, Backfist
вн/вп+(1,2,1,2)_(2,1,2,1) – Uppercut Rush
ПлВ [1-5 раз] +1 – Gigaton Punch
ВН+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1+2, 1+2 – Tenstring
ВН+2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, d+1+2, 1+2 – Tenstring
вв/вп+1, 1, 4, 3, 4, 1, 2, 1, 1+2, 1+2 – Tenstring
вв/вп+1, 1, 4, 3, 4, 1, 2, 1, d+1+2, 1+2 – Tenstring



Спецпремы

1, 1 – Рука, Middle Screw Punch
1, 3 – Рука-нога Combo
1, 2
ВП+2 – Charging Strike
(С)+3+4 – Can-Can
1, 4, 4, 4
1, 1, 4 – Рука, Middle Screw Punch, Can-Can
1, 1, 3 – Рука, Middle Screw Punch, Нога
ВП+1, 4 – Middle Screw Punch, Can-Can
ВП+1, 3 – Middle Screw Punch, Нога
Н+3+4 – Cartwheel Kick
ВП+4 – Lightning Crescent
НЗ+3 – Backflip Kick
НЗ+3, 4, [4], [4], 3 – Backflip Kick, Sweep, Cartwheel Kick
НЗ+3, 2 – Backflip Kick, Charging Strike
(вн/нз+4)_(3~4), 4, 4 – Leg Sweeps
(вн/нз+4)_(3~4), 4, 4, 3 – Leg Sweeps, Cartwheel Kick
ВП+3, 3 – Spinning Roundhouse
1+4 – White Heron
,2, 1, 1, 4 – Can-Can 2
,2, 4 – Lightning Crescent 2
,2, ВН+4 – Crescent Low
,2, 1, 4, 4, 4, 3 – Leg Sweeps, Cartwheel Kick
,2, 1, 1, 3
,2, 1, 3
,2, 1, 2 – Uppercut
НЗ+(1+3)_(2+4) – Attack Reversal
ВП+3 – Spinning Heel Drop
(Стоя)+2, 1, 1, 1, 2, 1, 4, 3, 3+4 –



Tenstring
(Стоя)+2, 1, 1, 1, 2, 1+4, 1, 3+4 – Tenstring
(Стоя)+2, 1, 1, 3 – Fourstring

Спецприемы

1, 2
вп, вп, вп+3 – Flying Kick
вп+4 – Axe Kick
вп, вп+3 – Axe kick
(Стоя)+4, 4 – Double Axe Kick
вн/вп+4, 4 – Standing Double Axe Kick
1, 1, 2
4~3 – Flipkick
1, 2, 2
вн/вп+1, 2 – Double Uppercut
вп, Н, ВН, ВН/ВП+2 – Power uppercut
вп, Н, ВН/ВП+2 – Alternate Power Uppercut
вп, Н, вн, ВН/ВП+1 – Dragon Punch
вп, Н, ВН/Вп+1 – Alternate Dragon Punch
<DP_ADP> 3 – Dragon Punch, Side Kick
<DP_ADP> 4 - Dragon Punch, Sweep Kick
вп, Н вн, ВН/ВП+4, 4 – Hell Sweeps
вп, Н, ВН/ВП+4, 4 – Alternate Hell Sweeps
вв/вп+4, 4, 4, 4 – Jump Kick, 2 Sweeps, Side Kick
(Стоя)+2 – Gut Punch
нз+1+4 – Spinning Dragon Punch
НЗ+1+4 – Long Spinning Dragon Punch
вп, ВП+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 1, 2, 1 – Tenstring
вп, ВП+2, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1 – Tenstring
вп, ВП+2, 1, 4, 4, 2, 4, 3, 2, 1 – Ninestring

Комбы

вн/вп+2 – Uppercut (начало комб)
вн/вп+1, 2 – Double Uppercut (начало комб)
вп, Н, вн, ВН/ВП+2 – Power Uppercut
вп, Н, ВН/ВП – Alternate Power Uppercut
,1, 1~2~2+P
,вн/вп+1, 2, вн/вп+4, 4 – Double Uppercut, Double Axe Kick
,1, 1~2, вв/вп+4, 4 – Jump Kick, Sweep Kick
,1, 1~1~2
,1, вн/вп+4, 4 – Double Axe Kick
,1, вп, Н, вн, вн/вп+2
,1, вн/вп+1, 2 – Double Uppercut



MULTIPARTS

ПлВ+1 – Jaguar Driver
<jaguar driver> 1+2 – Flying Press
<jaguar driver> 1+2, 3, 4, 1+2 – Boston Crab
нз, вп, ВН/ВП#+(1+3)_(2+4) – Reverse Arm Clutch
<reverse arm clutch> 2, 1, 1+2 – Backdrop {2+4}
<backdrop> 3+4, 1+2 – German Suplex {3+4}_{1+3}
<german suplex> 1, 2, 3+4 – Powerbomb
<powerbomb> 2, 1, 3, 4 – Giant Swing {2+4}_{1+2}
нз, вп, ВН/ВП#+2+3 – Standing Achilles Hold
<achilles> 1, 2, 3, 1, 1+2 – STF {1+3}
<achilles> 1+2, 3, 1, 1+3 – Scorpion Death Lock {2+4}
<achilles> 1+2, 1, 3, 1+2+4 – Indian Death Lock {1+2}
<indian> 1+2, 3, 4, 1+2, ВСЕ – Romero's Special
ВП, вп, Н+2 – Stomach Smash
<stomach smash stun> 1+2 – Backbreaker
<stomach smash stun> 1+2, вв, вн, 3+4 – Powerbomb

Спецприемы

1,2,1
2,1
(С)+3+4,[4],[4],[4],[4_2] Ali Kick[s], [AK_Middle Smash]
ВН#, ВН/ВП+4, 2 – Ali Kick, Middle Smash
вп, вп+2 – Smash Uppercut
вп, вп+1+2 – Flying Cross Chop
вп, вп+4 – Jail Kick
вп, вп+3+4 – Drop Kick
3+4 – Delayed Drop Kick
вп, вп, ВП+3+4 – Satellite Drop Kick
ВН#, ВН/ВП+2 – Dynamite Uppercut
вв/вп+1+2 – Knuckle Bomb
(С)+1+2 – Short Elbow Drop
ВН+1~(Н+2) – Uppercut 2
(ВВ/НЗ_ВВ_ВВ/ВП)+2+4 – Elbow Drop
(С)+1+2 – Elbow Sting
ВВ/ВП+3+4 – Double Knee Drop
вн/вп+3+4 - Frankensteiner
ВП+1+2 – Jaguar Impact
ВП+1+4 – Moon Press
1,2,1,1,2,4,4,4,1,(1_3) – Tenstring
1,2,1,1,3,3,4,4,1,(1_3) – Tenstring
1,2,1,1,3,3,4,3,2,1+2 – Tenstring

Комбы

ВН#, ВН/ВП+2 – Dynamite Uppercut (начало комб)
вв/вп+4 – Jump kick (начало комб)
,1~2, ВН+3+4, 4, 4 - Ali Kicks
,1,1~2, вп, вп, Н+2
,1~2~1, ВН+3+4
,1~2~1, вп, вп, Н+2



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Хит-парад читателей



1. Duke Nukem 3D
2. Command & Conquer: Red Alert
3. Command & Conquer
4. Warcraft 2
5. Z
6. Tomb Raider
7. Quake
8. NFS
9. Diablo
10. Mortal Kombat 3



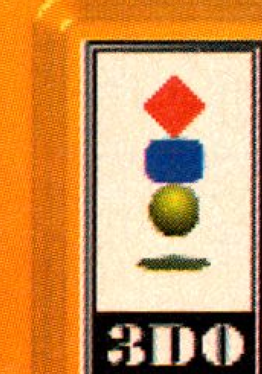
1. Resident Evil.
2. Tekken 2.
3. Soviet Strike.
4. Tomb Raider
5. NFS



1. VF2.
2. Nights.
3. Sega Rally.
4. Tomb Raider.
5. Soviet Strike.



1. Mario 64
2. Wave Race 64
3. Star Wars: Shadows of the empire.
4. Killer Instinct Gold
5. Cruising USA.



1. NFS.
2. PO'ed
3. Killing Time
4. Wing Commander 3.
5. Gex.

Мировой хит-парад

Видеоигры



1. Tomb Raider PS SAT
2. Mario 64 N64
3. Virtua Fighter 2 SAT
4. Nights SAT
5. Mario Kart N64
6. Resident Evil PS
7. Tekken 2 PS
8. Fighters Megamix SAT
9. Command & Conquer SAT PS
10. Dragon Force SAT

Компьютерные игры



1. Command & Conquer: Red Alert
2. Diablo
3. Civilization 2
4. Heroes of Might & Magic 2
5. Quake
6. Master of Orion 2: Battle at Antares
7. Warcraft 2: Tides of Darkness
8. Duke Nukem
9. Tomb Raider
10. The Elder Scrolls: Daggerfall
11. Command & Conquer/Covert Ops.
12. World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2
13. Privateer 2: The Darkening
14. Descent 2
15. NHL Hockey '97
16. MechWarriors 2: Mercenaries
17. NBA Live 97
18. Heroes of Might and Magic
19. G-Nome
20. Doom 2: Hell on Earth

Список наиболее продаваемых игр в марте



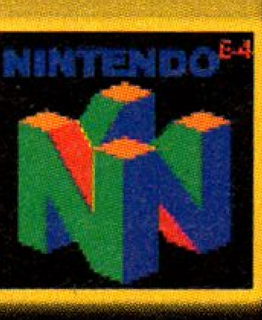
1. C&C: Red Alert
2. Ралли Чемпионат
3. Tomb Raider
4. Противостояние
5. Phantazmagoria 2: A Puzzle of Flesh
6. Diablo
7. M.A.X.
8. Duke Nuked: Atomic Edition
9. Lords of the Realm 2
10. Quake



1. Tomb Raider
2. Sega Rally Championship
3. Dragon Force
4. Crusader: No Remorse
5. Daytona USA CCE
6. Hardcore TNN 4x4
7. NHL'97
8. Toshinden URA
9. Virtua Fighter 2
10. Virtua Cop 2



1. Tomb Raider
2. Soviet Strike
3. Crash Bandicoot
4. Tekken 2
5. Resident Evil
6. Twisted Metal 2
7. Re-Loaded
8. Formula 1 Racing
9. Dare devil derby
10. Bubsy 3D



1. Mario 64
2. WaveRace 64
3. Star Wars 64
4. Mario Kart 64
5. Cruising USA
6. Killer Instinct Gold
7. Soccer
8. Wayne Gretzky's 3D Hockey
9. Mortal Kombat Trilogy
10. Pilot Wings 64

Аналоговый руль и ПЕДАЛИ для NINTENDO 64

-$15





Игровая приставка SANYO 3DO для телевизоров NTSC

-$10

Video-Blaster RT300 и 3D Blaster от CREATIVE

-20%



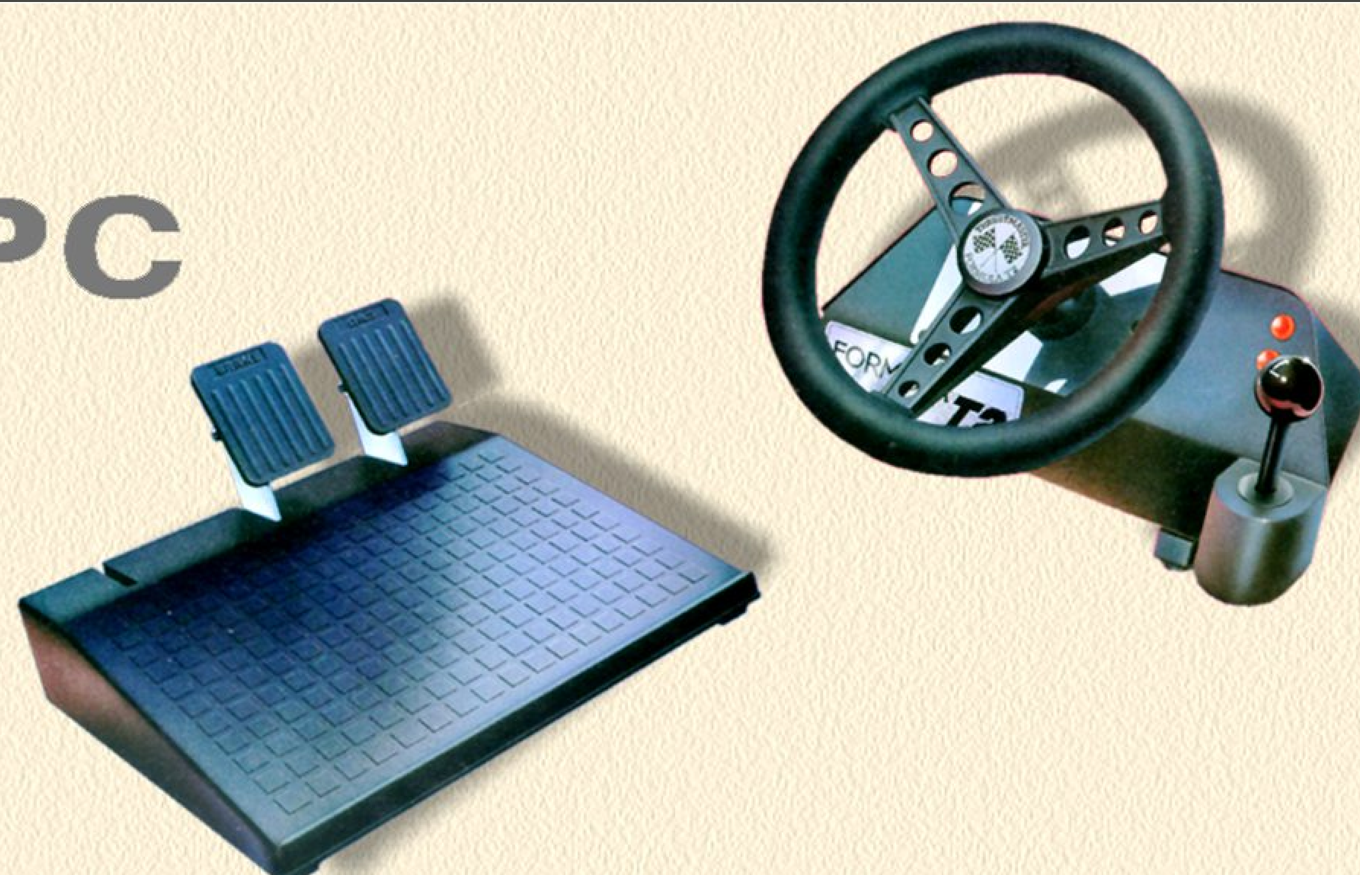


Жестокая стрелялка для американской версии Sony PlayStation

-20%

Аналоговый руль и ПЕДАЛИ для IBM PC Formula T2

-$10



Предъявив купон, вы можете получить скидку в любом магазине Game Land.
Адреса магазинов смотрите на 4-ой странице обложки.

Ф.И.О.____________________

Адрес (с индексом)__________

Телефон __________________

заполняется покупателем

11115

Кассир____________________

Магазин___________________

Дата покупки______________

заполняется продавцом

Ф.И.О.____________________

Адрес (с индексом)__________

Телефон __________________

заполняется покупателем

11114

Кассир____________________

Магазин___________________

Дата покупки______________

заполняется продавцом

Ф.И.О.____________________

Адрес (с индексом)__________

Телефон __________________

заполняется покупателем

11116

Кассир____________________

Магазин___________________

Дата покупки______________

заполняется продавцом

Ф.И.О.____________________

Адрес (с индексом)__________

Телефон __________________

заполняется покупателем

11107

Кассир____________________

Магазин___________________

Дата покупки______________

заполняется продавцом

Ф.И.О.____________________

Адрес (с индексом)__________

Телефон __________________

заполняется покупателем

11113

Кассир____________________

Магазин___________________

Дата покупки______________

заполняется продавцом

ВНИМАНИЕ ! НЕЗАПОЛНЕННЫЙ КУПОН НЕ ПРИНИМАЕТСЯ !

drug

ненужное зачеркни

друг

идея рекламного агентства ANGLE

РС 106.8

станция

СТРАНА ИГР Горячая линия



Уважаемая редакция журнала «Страна игр». Мне хотелось бы задать вам несколько вопросов.

1. Существуют ли русифицированные игры для американской версии **Sony PlayStation?**

2. Почему несовместима американская, европейская и японская версия приставки?

3. Существует ли какое-либо приспособление для адаптации работы одной версии приставки с дисками от другой версии, и где его можно купить?

Алексей Волков.

*1. Естественно нет. На то она и американская версия, чтобы соответствовать потребностям американцев. Если когда-либо появятся русифицированные игры на домашних приставках, то это произойдет только на версии **PAL.***

2. Весь игровой мир негласно поделен на три зоны. Япония, Северная Америка и Европа. Только эти три рынка являются действительно перспективными и прибыльными на данный момент. В ближайшее время к этой тройке может присоединиться и вся Юго-Восточная Азия, но это только предположение. Так вот, привычки и предпочтения покупателей, правила торговли и прочие сторонние факторы вынуждают производителей приставок идти на физическое разделение этих рынков. К примеру, в Японии приставки поступают в продажу намного раньше всего мира, так как тамошние покупатели сметают с полок всю новую технику независимо от цены и предлагаемых игр. Сами аппараты там стоят обычно дешевле, чем в остальном мире, но игры стоят дороже. В Америке рынок огромен, что позволяет снизить цены на игры, а вот сами приставки там стоят немного дороже. Европа же, в свою очередь, стоит на третьем месте и по обьемам продаж, и по количеству выпускаемых игр. Порой просто кажется, что всем на нее немного наплевать, но это можно понять. Множество небольших государств с разной культурой и порядками отпугивают компании от активных действий. Мало того, что большинство игр поставляется в Европу без адаптации последних к европейским системам телевидения, но и стоят они там немного дороже, да и сами приставки не отличаются низкой ценой.

В общем, это разделение было проведено лишь с одной целью, дать всем заработать побольше денег. Пусть это и не справедливо для самих покупателей, но другого пути достижения этой цели пока нет.

*3. Безусловно имеются. Как бы не ставили крупные компании искусственные заслоны, всегда найдутся умельцы, которые их ломают. В случае с **Nintendo 64** и **Sega Saturn** все решается просто. Покупаете переходник, и вперед. С этого момента вы сможете спокойно пользоваться всеми играми за исключением пиратских. А вот **Sony PlayStation** не может этим похвастаться. Поэтому приходится идти на серьезные ухищрения, чтобы добиться желаемого результата. Для этого умельцы впаивают в приставку специальный чип, содержащий программу, которая обманывает аппарат. Однако этот самый чип также позволяет проигрывать и пиратские диски, что совсем не устраивает **Sony,** да и нас тоже. Напомним, что покупая ворованные игры, вы тем самым своими руками убиваете в зачатке только зарождающийся российский игровой рынок. А потом сами жалуетесь на то, что к нашей стране так плохо относятся иностранные издательства, а цены на легальный софт и приставки так высоки. Поэтому советовать вам, где и как приобрести этот чип, мы не будем.*



Здравствуй, дорогой журнал «Страна Игр». Пишу я вам по поводу стратегических игр для **Sony PlayStation.** Я напрочь не знаю ничего о них, поэтому опишите их достоинства и недостатки.

Даня Королев. Санкт-Перербург.



Действительно ли на **Sony** есть такие игры: **C&C, Warcraft 2, Z.** Будут ли на эту приставку выпущены **Starcraft, Star Control, Gene Wars.** И вообще, на **Sony** так мало стратегии, что приходится довольствоваться **Sim City.**

С уважением, Хабирев Денис, г. Пущино.



Я хотел бы узнать, появятся ли на **Sony PlayStation** авиасимуляторы на уровне **Jet Fighter 3, U.S. Navy Fighter** и т.д.

Андрей Любешкин. Москва.

*Это всего лишь три письма из той массы посланий, которые приходят нам по поводу недостатка стратегических игр, серьезных симуляторов, а также хороших **Doom-подобных** игр на домашних приставках, так что постараемся ответить на них по порядку.*

*1. Стратегические игры. Положение с ними на домашних приставках просто катастрофическое. Во-первых, оригинальных игр этого жанра конкретно на **PlayStation** всего две. А переводы с компьютера появляются с опозданием на год-полтора. На сегодняшний день этот скромный список выглядит так: **X-com Ufo Defence, Sim City, Panzer General, A-Train, Carnage Heart** и **C&C.** 1997 год обещает добавить **Red Alert** и **Warcraft 2.** Возможно появятся и другие игры, но ничего пока заявлено не было.*

*2. Симуляторы. Поклонники авиасимуляторов могут спокойно забыть о **PlayStation,** так как их там просто нет, и не предвидится. Это же детская игрушка, заявляют издатели, и никто не купит для нее серьезную игру. Это не значит, что там нет хороших леталок, просто их никак нельзя назвать симуляторами. Если же считать **Wing Commander** своеобразным космическим «симулятором», то радуйтесь, **Origin** скоро выпустит (спустя полтора года после премьеры на **PC)** четвертую часть своей серии. А для поклонников симуляторов роботов рад сообщить приятную новость: когда вы будете читать этот журнал, в продаже уже появится легендарный **Mechwarrior***

2. Досадно одно, разработчики пообещали изменить ее для владельцев приставок. Облегченное управление, упор на стрелялку, а не на симулятор, вот те нововведения, которые могут превратить эту классику в более популярный, но и менее серьезный продукт.

*3. **Doom-подобные бродилки.** С этим жанром игр дела обстоят получше. Но тот факт, что у игровой приставки всего 2 Мегабайта основной оперативной памяти, эти игры, при переводе с **PC,** чаще всего теряют некоторые свои качества. Поэтому толь-*

ко самые «крутые» хиты переводятся с компьютера на этот формат.



Прошу вас рассказать что за вещь **Sega Nomad.**
Щегляков Эдуард. г. Сочи

*Это портативный вариант **Sega MegaDrive.** У нее жидкокристаллический экран достаточно высокого разрешения, и к ней подходят все игры, предназначенные для американского рынка. На сегодняшний день это самая «крутая» переносная система, которую также можно подключить и к телевизору. Однако у нее есть свои проблемы. Во-первых, это цена, а во-вторых, это высокое потребление энергии. Набора батареек едва хватает на два часа игры, да и то если повезет, а в остальном система вполне достойна пристального внимания.*



Hi!
Если можно, помогите решить две проблемы в игре *TOMB RAIDER.*
Застрял на уровне, где в пещере коллизией из скалы высечен. **Colosseum** называется (Уровень).

Перестрелял всех львов и крокодилов (крутая девка попалась) и не знаю, куда топать или чего нажимать. Есть только огненная по длине яма, из которой с другой стороны не вылезешь. К другому краю можно добраться по боковой стеночке, и вот он уже рядом, я его локтем чувствую, ан нет. Повернуть и уцепиться за другой край она не может. Если кто знает, где чего нажать надо или какова та заветная комбинация кнопок, чтобы таки да перецепиться, буду очень благодарен.

И есть ли возможность играть с **Hard Drive-a** (скопировав все файлы с CD-ROMa на диск), если да, то что для этого нужно сделать.

Заранее спасибо.

Дима, твой вопрос действительно оправдан, так как в этом уровне несколько сложных для прохождения мест. Советы по прохождению были напечатаны в февральском и мартовском выпусках «Страны игр», причем прохождение смутившего тебя места там указано. Надо всего лишь внимательно осмотреться по сторонам, стоя на краю ямы с двумя крокодилами. Это позволит заметить расщелину в стене слева от ямы. Используя ее, спокойно переберешься на ту сторону, а ты пытаешься использовать не ее, а просто край ямы.

*Что касается твоего желания поиграть в **Tomb Raider** с винта, то оно выглядит заманчиво, но требует неплохих «хакерских» навыков. Привыкнув играть в фирменные игры, и не задумываясь над такими вопросами, все мои попытки это сделать оказались неудачными.*

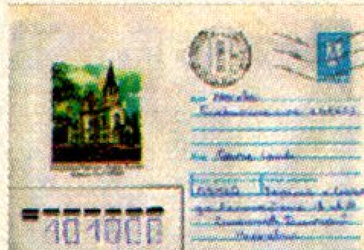
Поклонник Tomb Raider, Андрей Лобанов.



Дорогая редакция! Достаточно давно я слышал, что к игровой приставке **Sega Saturn** выпустили подключение к Интернету. А так как я счастливый обладатель **Sony PlayStation,** я хотел бы узнать о модеме к данной системе. Заранее спасибо.

Смирнов Алексей. г. Вологда.

*На недавно проведенной американским отделением Sony пресс-конференции было официально заявлено об отсутствии в планах компании выпуска такого устройства к своей приставке. Совсем недавно **Sony** выпустила похожий аппарат, который, правда, сразу подключался к телевизору и не требовал наличия приставки. Популярности он не добился, и видимо этот факт останавливает компанию от дальнейших действий на этом рынке. Тем не менее, **NetLink,** пусть и ставший самым популярным способом путешествия по Интернету без использования компьютера, пока также не особо впечатляет. Вот как только выйдет под него **Duke Nukem 3D** и **Quake,** тогда посмотрим.*



Привет из подмосковного Дедовска. Здравствуйте все те, кто делает такой замечательный журнал. Я играю на **Sega Saturn PAL,** это конечно не **NTSC,** но игры немного дешевле. Я понимаю, что благодаря рекламе и цене в 50 тысяч за диск в «Митино» **Sony PlayStation** сильно распространиться у нас. Но господа хорошие, не обижайте Сегу, ведь многие, кто играл на Мегадрайве затем перешли на Сатурн, только потому что это **Sega.**

Сергей, г. Дедовск.

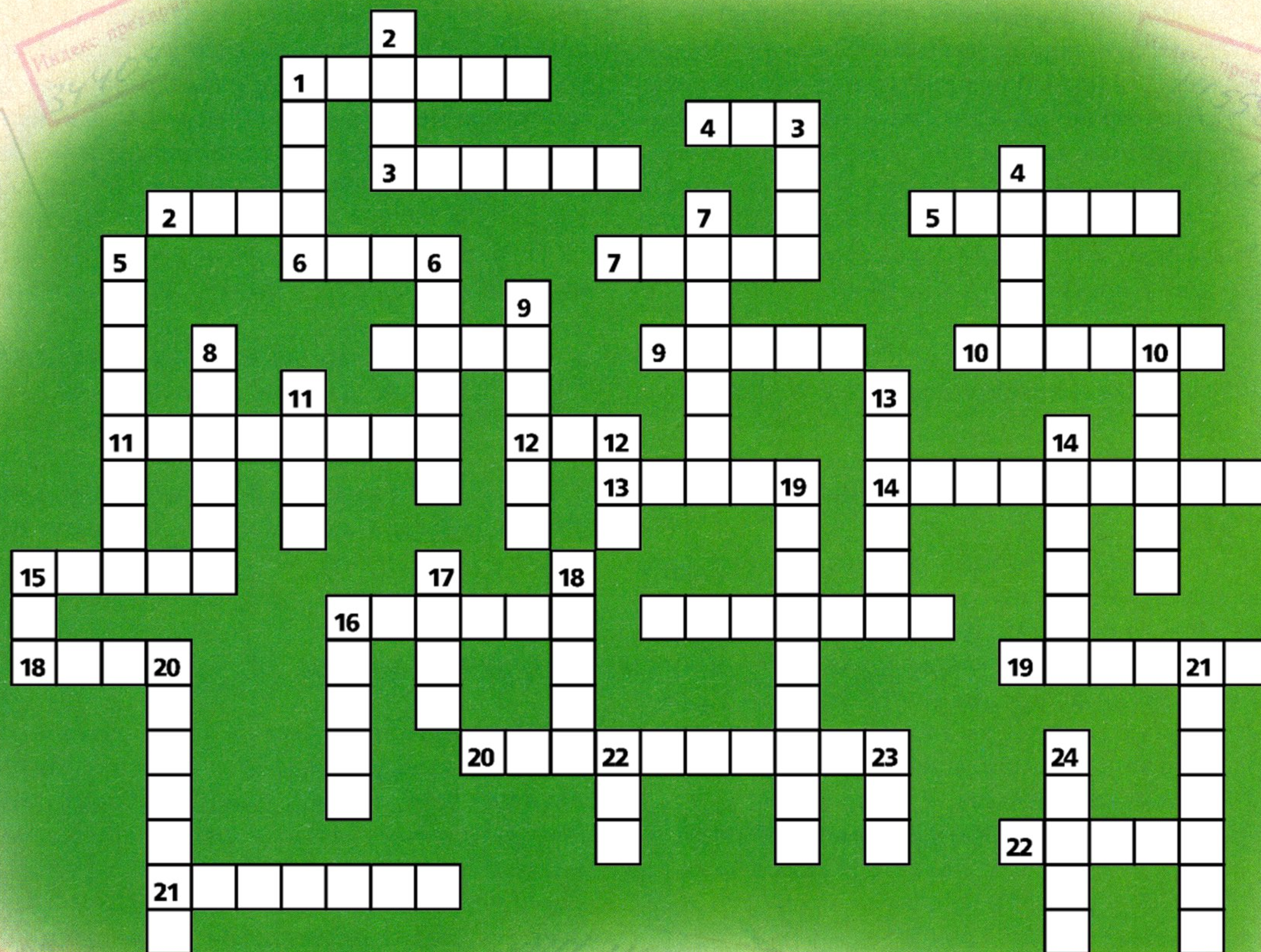
*В чем-то ты прав, Сергей, а в чем-то и нет. Игры в «Митино» по 50 тысяч рублей появляются только потому что приставка становится популярной, а не наоборот. Реклама, конечно **PlayStation** помогает, но когда ставишь рядом две аналогичные игровые приставки, которые стоят пока как хороший музыкальный центр, именно торговая марка Sony и без рекламы побеждает. Безусловно, существуют и другие факторы успеха, но согласитесь, мы все скорее отдадим свои деньги той же **Sony** или **Panasonic,** нежели какой-то непонятной Сеге, за аппарат, который как бы является бытовой электроникой. К сожалению, такой поверхностный подход порой мешает реально смотреть на вещи даже нам, игрокам со стажем. Но мы будем стараться и дальше оценивать вещи такими, какими они на самом деле являются, тем самым никого не обижая. Одно последнее замечание. В предыдущем номере, в ответе на последнее письмо была допущена ошибка. Правильная же расстановка систем по их аппаратным возможностям выглядит так:*

Работа с трехмерной графикой:
1. ***Nintendo 64.***
2. ***Sony PlayStation.***
3. ***Sega Saturn.***

Работа с двухмерной графикой:
1. ***Sega Saturn.***
2. ***Nintendo 64.***
3. ***Sony PlayStation.***



Еще один наш читатель (Дмитрий Орлов, Москва) решил попробовать себя в качестве автора кроссворда. Насколько это хорошо получилось — решать вам.

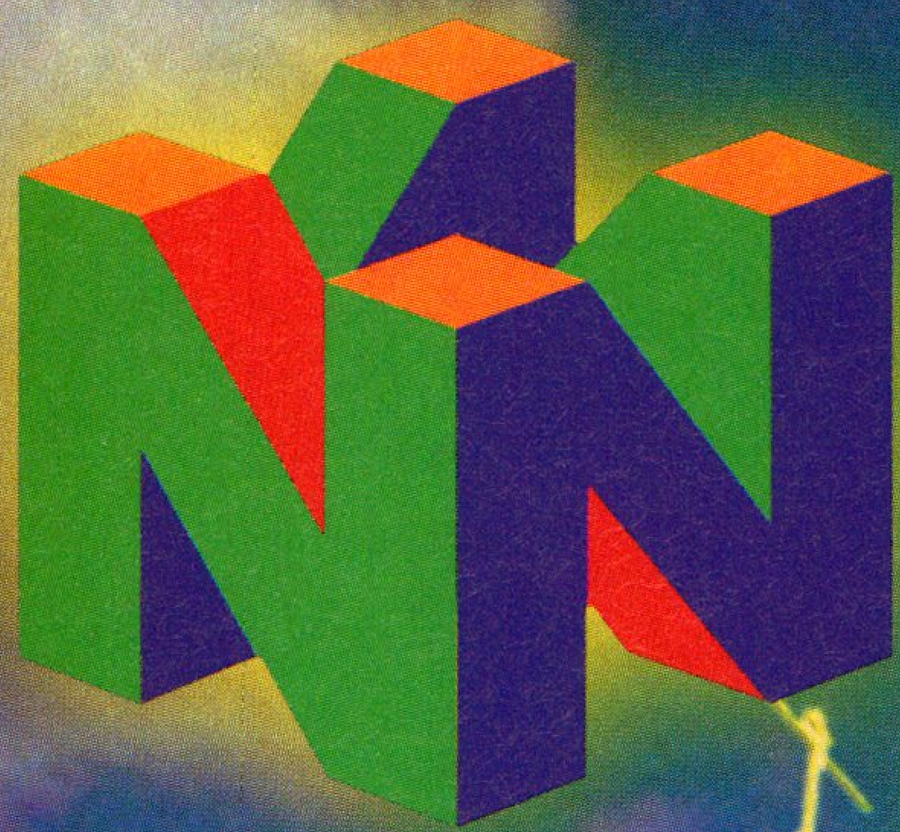


По горизонтали:

1. Что дают спайс и тибериум **2.** Животное на котором сидит Knight **3.** GDI – Европа; NOD – …? **4.** Кто стоит наравне с Паладином **5.** Кем был Jaz Jack Rabbit **6.** Захватив это, Вы становитесь владельцем фабрики **7.** Жанр игры **8.** Что кладет Minelayer **9.** Танк невидимка **10.** Это нужно для того, что бы построить строение **11.** Кто сбежал с этикетки 7UP **12.** Тот, у кого вместо меча ятаган и большие клыки **13.** Сторона сражающаяся за Аракис **14.** No pity; No mercy; No regret **15.** В виде этого фрукта выглядят бомбы из Worms **16.** Пеон таскает дерево и … **17.** Первый … – рыцарь востока **18.** Через это препятствие не бежит солдат и не идет танк **19.** То, почему летает спутник GDI **20.** …Future Shock **21.** Этот вид войск меняет хозяина строений **22.** Этот плохой дядя встречается с Resident Evil

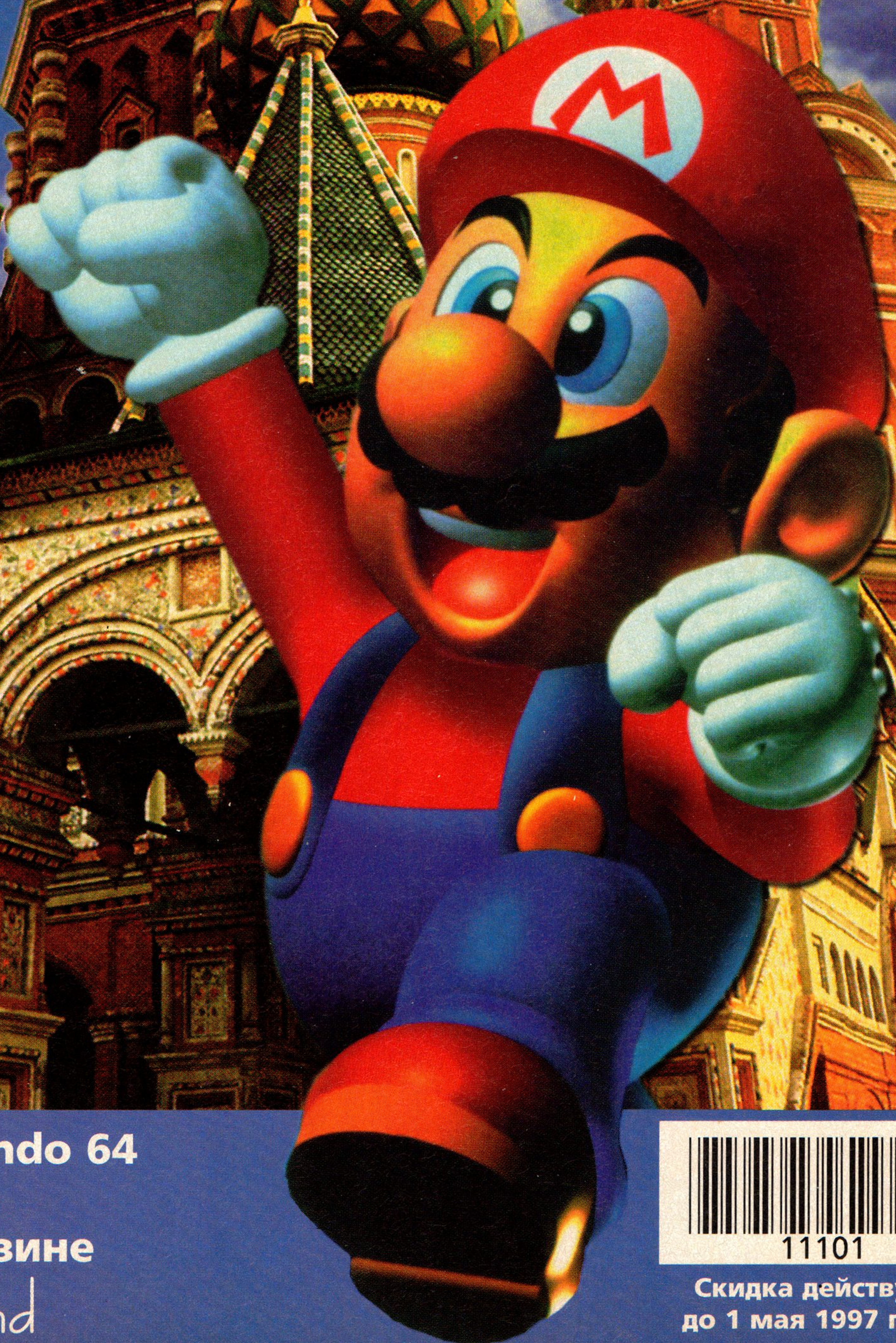
По вертикали:

1. Герой игры – отец Дума **2.** Как завут героиню игры Tomb Raider **3.** Чем примечателен Огр **4.** Magic … **5.** Кто из героев MK подзывает к себе **6.** Животное играющее роль авиации в Warcraft 2 **7.** Фирма выпустившая три очень известных стратегических игры **8.** Винчестер по Думовски **9.** Танк, а так же предок слона **10.** Лорд из Starwars **11.** Кто сидит в колесе Incredible Machine **12.** Что дает все оружие или бессмертие **13.** Это вылетает из храма нодов **14.** Динозавр, встречающийся в Tomb Raider **15.** APC по нашему **16.** Сначала городской холл, а в конце… **17.** Лучник из Warcraft 2 **18.** Профессии главного героя из игры Fullthrottle **19.** F-117 – это авиа… **20.** Он кидается яблоками и покупает жизни у торговца **21.** Раздел в журнале Страна Игр **22.** Неприемлемая позиция для GDI и NOD **23.** Во времена этого города происходили события игры Caesar 2 **24.** Лужа чего остается от монстра после применения RPG



NINTENDO 64
в Москве

скидка
$20

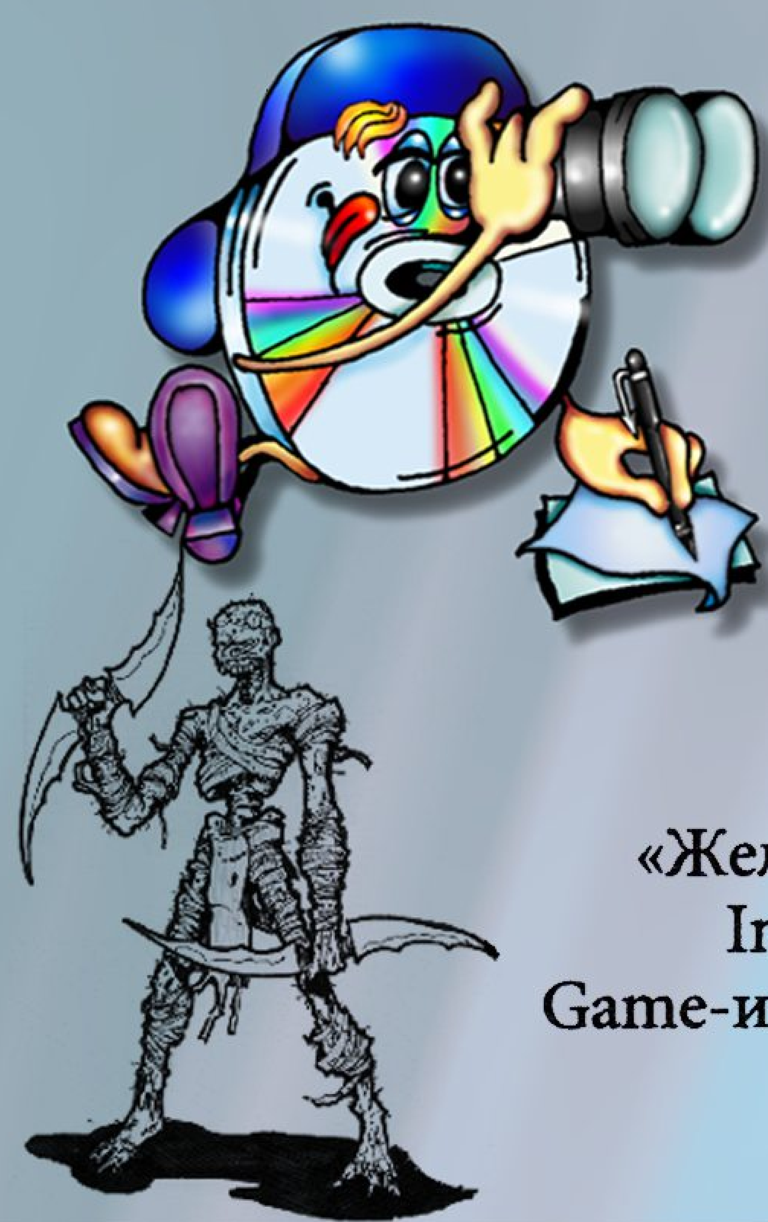


Скидка на Nintendo 64
$20
в любом магазине
Game Land



Скидка действует
до 1 мая 1997 года

В следующем номере:



Nova Logic.
«Железные разборки».
Internet играющий.
Game-индустрия для всех



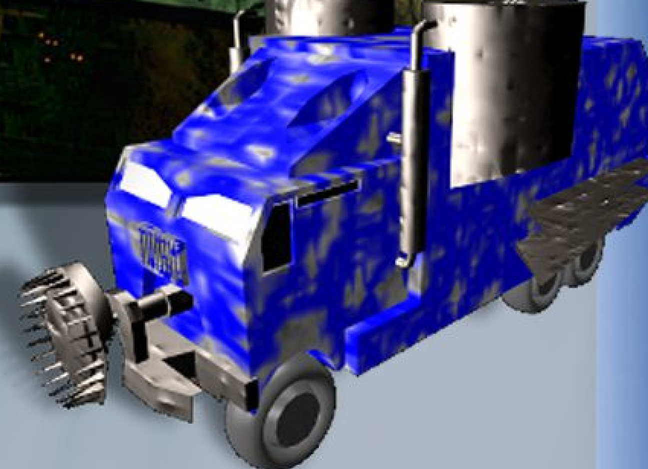




Myth, Blood,
Dark Vengence,
Unrising ...
и другие игры для PC









Тактика
прохождения
Противостояние, KKnD ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем



Dark Rift, Rally Cross,
Lost World ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»
Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»
Ответственный Редактор:
Оксана Донская
Редактор:
Борис Романов
Корреспондент в США:
Владислав Пискунов
Дизайн Обложки:
Антон Шилкин
Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Стас Вербель, Виктор Жилин
Корректор:
Екатерина Васильева
Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402 Факс: 125-0211
Web-Site:
www.gameland.ru
E-mail:
magazine@gameland.ru
Техническая поддержка:
Денис Конященко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при технической поддержке **Бизнес Класс**

Тираж **35 000** экземпляров
Цена договорная



ScanWeb
Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher – Agaroun Company,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) Inc.
Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933
Printed in Finland, ScanWeb Company



СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1





Вниманию предпринимателей!
При использовании в игровых салонах шлем окупается за **60 дней!**



Компания не несет ответственности за опасности и приключения, подстерегающие Вас в киберпространстве...

Вниманию родителей!
Дети в восторге от шлема **VFX-1**:
Фантастический мир иллюзий с полным ощущением реальности!

VFX-1 — «... «крутейшее» периферийное устройство для Вашего компьютера»
PC Magazine, USA



КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:
ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394

Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963 913-6964

ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр.1
тел.: 961-3450

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
тел.: 931-9301, 931-9269
факс: 931-9269, 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ
CompuLink



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
931-9479

ГАРАНТИЯ до 3 лет

I'll be GAG



http://www.auricnet.com

СТРАНА ИГР



СТРАНА ИГР